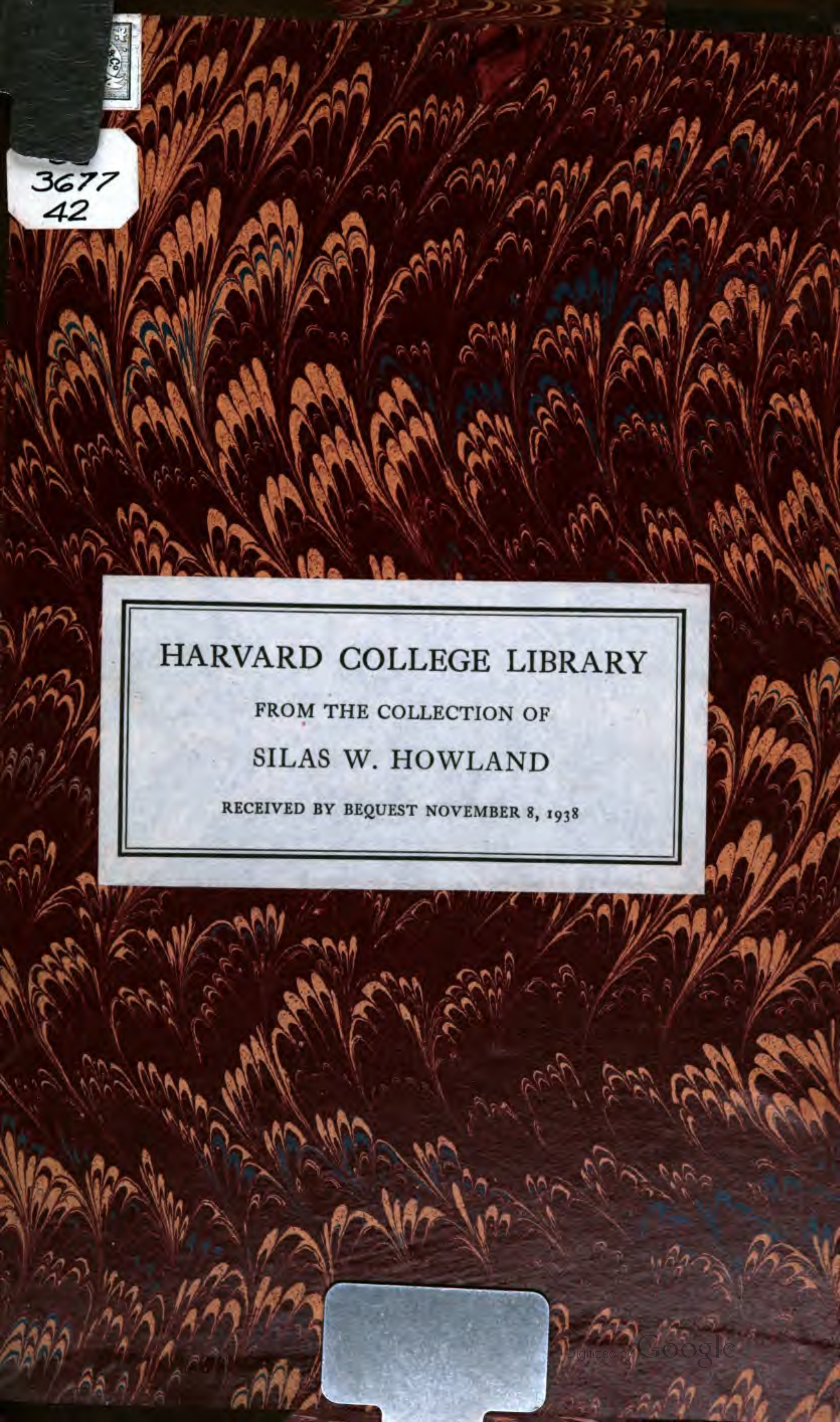

SG
3677
42
HN 5R1Y L


3677
42
HARVARD COLLEGE LIBRARY
FROM THE COLLECTION OF
SILAS W. HOWLAND
RECEIVED BY BEQUEST NOVEMBER 8, 1938
Digitized by Google



DÉCOUVERTES

SUR LE

CAVALIER

(AUX ÉCHECS)

PAR

C. F. J.

St. Pétersbourg, 1837.
IMPRIMERIE DE C. WIENHOEBER.

PERMIS D'IMPRIMER

à la charge de fournir au Comité de Censure les exemplaires réquis par la loi. St. Pétersbourg, 7. Septembre 1837.

Pierre Korsakoff, Censeur.

Errata (tiré de la p. 16 du Tome I de : Traité des applications de l'Analyse Mathématique au Jeu des Echecs.)

p 9	ligne 8	en remontant	tirer	lisez	retirer
15	2	"	474		468
15	5	"	237		234
16	13	"	462		456
22	16	"	effacez le signe de l'échec		
33	18	"	Roi H6-H5	lisez	Pion H6-H5
44	1	"	Roi F6-G4		Cav. F6-G4
53	15	"	F		G
66	16	"	G4		G6

Tableau-planche

dans les cadres: Rois F2 & H1, Pion H3, effacez F2, G3, et lisez 22 cas au lieu de 24
Rois F2 & H2, Pion H3 " G3 " " 46 cas " " " 47

DÉCOUVERTES

SUR LE CAVALIER.

Quelques-uns des meilleurs auteurs sur le jeu des échecs s'accordent à observer: »que la force du cavalier diminue »constamment vers la fin de la partie.« Voir les ouvrages de Philidor, Allgaier, Silberschmidt et d'autres (*).

Cette observation ne saurait, sans doute, être prise à la lettre. Car, en ce cas, comment expliquer cet autre fait dont aucun joueur ne doute, je veux parler de l'équivalence du fou et du cavalier, tant au commencement, que vers le milieu et la fin de la partie? Si la valeur du cavalier diminuait, sans que celle du fou changeât notablement (et aucun auteur ne parle de la diminution de cette dernière, qui, en effet, n'existe pas), comment l'équivalence de ces pièces pourrait elle encore se conserver vers le fin, au point qu'aucun joueur n'hésite à les échanger, si le cas l'exige? Il y a plus:

(*) L'observation que l'on fait ordinairement est celle-ci: »que, »vers la fin de la partie, la valeur du pion et de la tour augmente, »tandis que celle de la reine et du cavalier diminue.«

dans une fin de partie, où il s'agit d'attaquer et de défendre des pions, un très grand nombre de joueurs préféreront le cavalier au fou, et croiront gagner par lui, puisqu'il se porte indifféremment sur les cases blanches et les cases noires, avantage dont le fou est privé. Il est vrai que, d'un autre côté, le mat avec les deux cavaliers seuls, ainsi que celui de la tour et du cavalier contre une tour est impossible, et que deux cavaliers perdent contre la reine; mais on peut répondre que, sans compter la possibilité d'éviter ces cas, ils ne demontrent point du tout *la diminution* de la force du cavalier, mais simplement une spécialité qui lui est propre dans ces positions finales; de même que l'impossibilité de mener à dame avec un fou le pion d'une tour, si la case du coin où l'on vise, n'est pas de sa couleur, n'entraîne pas non plus la diminution de la force du fou. — Il résulte de cet examen, que l'observation relative au cavalier que nous avons citée au commencement, n'est pas tout-à-fait exacte, ou plutôt que le fait dont il s'agit, n'est pas énoncé en ses termes véritables. Quelque chose de pareil nous est, en effet, révélé par l'expérience, mais d'une manière beaucoup trop vague pour que sa juste valeur fut immédiatement appréciable.

Qu'on ne croie pas, nous nous empressons de l'ajouter, que notre intention ici soit de jeter le moindre blâme sur les écrivains judicieux que nous avons nommés: tout en s'exprimant comme nous l'avons dit, ils avaient sans doute un sentiment parfait du sens qu'il fallait attacher à leurs paroles. Ce dont il s'agit ici, c'est d'éclairer sur ce sens les personnes, qui, n'ayant pas suffisamment approfondi le jeu, pourraient risquer de prendre trop à la lettre la parole des maîtres.

Le propre du cavalier est de bien agir dans la mêlée, sans être gêné par elle, puisqu'il peut se porter au-dessus

des pièces amies et ennemies, et qu'il a une marche différente de celle des autres. Sa grande force tient donc aux positions embarassées, *l'isolement de l'ennemi l'affaiblit:* qu'est-ce à dire? Ce n'est pas que sa valeur intrinsèque en soit diminuée, mais son effet est plus grand ou bien son attaque est plus dangereuse, si l'ennemi a d'autres pièces à sa disposition, que s'il est entièrement ouvert; surtout, et cela va sans dire, si ce sont des pièces plus faibles, c'est à dire des pions. En d'autres termes, il est apte à gêner l'ennemi par ses propres moyens de résistance, spécialement si une forte attaque ajoute à la mêlée. — Ainsi, ce que le cavalier est exposé à perdre toujours davantage vers la fin du jeu, ce n'est pas une partie de sa valeur propre, c'est ce moyen d'action indirecte par les autres pièces, moyen d'action qui peut exister tout aussi bien dans les fins de partie, quoique les chances pour lui deviennent plus rares à mesure que le jeu avance. De là l'impossibilité des deux mats cités plus haut, et la difficulté majeure du mat d'un fou et d'un cavalier contre le roi seul; de là le mat de la reine contre les deux cavaliers ou contre un cavalier et un fou.

Nous sommes heureux de pouvoir donner dans ce mémoire des preuves très frappantes de ce que nous venons d'avancer, qui, nous l'espérons, serviront à disculper le cavalier du reproche qu'on lui a adressé, en faisant voir, que son affaiblissement apparent ne dépend pas, à vrai dire, de l'époque plus ou moins avancée de la partie, mais de la possibilité de faire agir cet officier sur les positions embarassées de l'ennemi, surtout contre des pions.

Tout le monde sait que le mat avec un cavalier seul contre le roi isolé est impossible. Cependant, il y a, comme nous l'exposerons avec détail dans ce mémoire, un très-grand

nombre de positions particulières où le mat avec le cavalier seul contre un roi et un pion est possible; et un système régulier de positions très-diverses où le mat du cavalier contre deux, trois ou un plus grand nombre de pions est assuré; ce qui pourrait paraître surprenant au premier abord, mais qui n'est qu'une conséquence remarquable des principes exposés plus haut. — Les positions que nous venons de citer, n'ont pas été, que je sache, discutées avec toute l'attention que réclame leur grand intérêt et leur nombre. Quoique l'existence de deux on trois de ces cas ait été connue, et celle de quelques autres simplement affirmée par certains auteurs, on ne se doutait guère de leur grand nombre, et l'on regardait comme des exceptions et des accidens, des jeux qui se lient à un système nouveau et special.

Les premiers pas dans cette théorie ont été faits par deux anciens maîtres: l'Arabe Stamma et le Napolitain Salvio. C'est à ce qu'ils avaient trouvé depuis longtemps que l'on s'était arrêté jusqu'à ce jour. Comme il est probable que le plus grand nombre de nos lecteurs ne connaissent ni l'une ni l'autre des fins de partie où Stamma et Salvio ont consigné leurs découvertes, et comme ces parties renferment d'ailleurs, en quelque sorte, les premiers élémens de la théorie que nous développerons dans ce mémoire, nous commencerons par les présenter sous la forme que leurs auteurs leur ont donnée. — Voici le jeu de Stamma, le soixante-cinquième de sa collection (*).

(*) Je crois à peine necessaire d'observer que l'algorithme employé dans ce mémoire, est celui qui est usité presque généralement, savoir: A 1, B 1, C 1, D 1, E 1, F 1, G 1, H 1 pour les cases primitivement occupées par les officiers blancs, depuis la tour de la reine jusqu'à la tour du roi; puis A 2, B 2, C 2, D 2, E 2, F 2, G 2, H 2 pour les cases correspondantes de la seconde bande parallèle, ensuite A 3, B 3,

Position des blancs: roi F 1, cavalier E 2.
Position des noirs: roi H 1, pion H 3.

Les blancs commencent.

Blanc 1. Cav. E 2 — G 3 +	*Noir* 1. Roi H 1 — H 2.
2. Cav. G 3 — F 5.	2. Roi H 2 — H 1.
3. Roi F 1 — F 2.	3. Roi H 1 — H 2.
4. Cav. F 5 — E 3.	4. Roi H 2 — H 1.
5. Cav. E 3 — F 1.	5. Pion H 3 — H 2.
6. Cav. F 1 — G 3 + mat.	

Ce jeu a été regardé comme un des plus ingénieux de la collection de Stamma; mais cette collection étant presque entièrement composée de fins de partie artificielles, on n'a pas fait attention aux principes qu'il renferme.

J'observe, uniquement pour plus de liaison avec les dé-

C 3, ... pour la troisième bande, etc., jusqu'à la 8me et dernière, occupée primitivement par les officiers noirs, et représentée par A 8, B 8, C 8, D 8, E 8, F 8, G 8, H 8, de manière que toujours A 8 corresponde à la tour de la reine, et H 8 à la tour du roi.

Ou désigne les coups en écrivant de suite les deux cases, d'abord la case d'où la pièce jouée part, ensuite celle où elle va se placer. Nous ajouterons encore, à chaque coup, les initiales de la pièce qni joue, non pour plus de clarté, mais pour faciliter l'intelligence de la partie à la simple lecture. Pour indiquer qu'une pièce a été prise, nous écrirons, un peu au-dessus du numéro de la case qu'elle occupait, un petit zéro 0. Une petite croix + servira à marquer l'échec au roi.

Nous nous sommes permis de transporter la partie de Stamma de la région A de l'échiquier, qu'elle occupait chez l'auteur, à la région H, sans y apporter d'ailleurs aucune espèce de modification. Nous n'avions en cela que le but de la lier aux développemens ultérieurs de notre mémoire.

veloppemens qui vont suivre, que les blancs auraient pu tout aussi bien, au 2me coup, porter le cavalier sur E 4, et puis au 4me sur D 2, ce qui lui aurait de même fait atteindre F 1 au 5me. Les noirs ne pouvaient pas au 3me coup, avancer le pion sans s'exposer au mat immédiat du cavalier sur G 3.

Voici maintenant la partie de Salvio, rapportée dans l'ouvrage de son illustre compatriote Lolli de Modène:

Position des blancs: roi F 2, cavalier G 8.

Position des noirs: roi H 2, pions H 3 et G 6.

La partie doit être gagnée par les blancs, que ce soient eux ou bien les noirs qui commencent.

Les blancs commencent.

Blanc	Noir
1. Cav. G 8 — F 6.	1. Pion G 6 — G 5.
2. Cav. F 6 — G 4 +	2. Roi H 2 — H 1.
3. Roi F 2 — F 1.	3. Pion H 3 — H 2.
4. Cav. G 4 — F 2 + mat.	

Nous remarquons qu'il y aurait eu encore deux autres manières de jouer de la part des noirs, mais les blancs auraient dû toujours faire les mêmes coups, c'est à dire atteindre avec le cavalier la case G 4, et le mat aurait été inévitable au 4me coup.

Si les noirs commencent, la tactique du côté de leurs adversaires doit toujours rester la même: il faut avant tout que leur cavalier prévienne le pion sur la case G 4, et puis qu'il parvienne à une des cases F 2 ou G 3 pour donner mat. Voici la manière de jouer des noirs qui tiendra le plus longtemps le jeu en suspens.

Les noirs commencent.

Noir		Blanc
Noir	1. Roi H 2 — H 1.	*Blanc* 1. Cav. G 8 — F 6.
	2. Roi H 1 — H 2.	2. Cav. F 6 — G 4 +
	3. Roi H 2 — H 1.	3. Roi F 2 — F 1.
	4. Pion G 6 — G 5.	4. Roi F 1 — F 2.
	5. Pion H 3 — H 2.	5. Cav. G 4 — E 3.
	6. Pion G 5 — G 4.	6. Cav. E 3 — F 1.
	7. Pion G 4 — G 3 +	7. Cav. F 1 — G 3° + mat.

Entre quatre autres manières de jouer, j'en choisirai encore une; le lecteur trouvera les autres sans difficulté.

Noir		Blanc
Noir	1. Pion G 6 — G 5.	*Blanc* 1. Cav. G 8 — F 6.
	2. Pion G 5 — G 4.	2. Cav. F. 6 — G 4° +
	3. Roi H 2 — H 1.	3. Roi F 2 — F 1.
	4. Pion H 3 — H 2.	4. Cav. G 4 — F 2 + mat.

Je ne sais si Salvio ou Lolli ont déjà remarqué que les blancs gagnent aussi, si les noirs commencent, du moins ne l'ont-ils pas rapporté; ce qui est positif, c'est que Koch, en l'annonçant pour la première fois dans son excellent ouvrage: *Elementarbuch der Schachspielkunst*, et en examinant le cas le plus compliqué, celui que nous avons analysé d'abord, ne l'a pourtant pas démontré exactement. Cette erreur, de la part d'un aussi savant écrivain, ne peut, d'ailleurs, être qu'une inadvertance. Au lieu de faire tirer aux blancs le roi au 3me coup, il leur fait jouer Cav. G 4 — E 3, et puis aux noirs, Pion G 6 — G 5, sur quoi il fait replacer aux premiers le cavalier sur G 4, et la partie est évidemment gagnée pour eux. Mais rien ne force les noirs d'avancer leur pion sur G 5, ils peuvent replacer le roi sur H 2, leur adversaire serait alors obligé de redonner échec sur G 4, et aurait ainsi fait un coup en pure perte, sans avoir en rien avancé ses affaires. Et s'il donnait échec

sur F 1, il ferait encore un plus grand nombre de coups absolument inutiles, car, pour forcer le mat, il faudrait nécessairement revenir sur la case G 4, et puis jouer comme nous l'avons indiqué.

Ce mat exigeant un calcul assez fin, on a été porté à le croire purement fortuit, ce qu'il n'est pas, comme nous le verrons plus tard.

C'est cette élévation de fins de partie, regardées comme artificielles, à cause de leur difficulté, au rang de parties régulières, au moyen de principes fondamentaux, qui, eux-mêmes, ont conduit à la découverte d'un grand nombre d'autres cas beaucoup plus compliqués, découlant tous des mêmes principes — c'est la considération de ce fait qui nous a engagés à donner à notre mémoire le titre de »découvertes sur le cavalier«, qui aurait pu paraître trop présomptueux à quelques lecteurs.

Pour être bien compris dans l'exposition du mat du cavalier contre deux, trois et un plus grand nombre de pions, je dois commencer par donner une énumération systématique et complète des situations, dans lesquelles le mat du cavalier contre un seul pion est exécutable, situations dont le jeu de Stamma ne forme qu'un seul cas particulier.

J'observerai d'abord, que toutes les positions énumérées dans ce mémoire, et qui se rapporteront toujours au coin H 1 de l'échiquier, ont chacune leur correspondante dans la région du coin A 1, et que par conséquent leur nombre devra être doublé.

Je ne m'arrête pas aux cas où, le roi noir se trouvant sur H 1, et un de ses pions sur H 2, le roi blanc se trouve sur F 1 (ou F 2); les noirs pouvant en outre avoir beaucoup d'autres pions ou même des officiers, pourvu que le cavalier blanc puisse, sans empêchement, atteindre les cases

G 3 ou F 2. La partie sera évidemment gagnée. Le cavalier pourra même alors être remplacé par un fou blanc (noir pour le coin A 1).

Actuellement, le roi noir se trouvant sur H 1, son pion sur H 3 et le roi blanc sur F 1, je dis d'abord que les blancs gagneront, s'ils commencent et si leur cavalier peut se porter au premier coup sur G 3 (savoir s'il occupe les cas E 2, E 4, F 5 ou H 5). L'exécution se fera d'après Stamma (voir plus haut). Mais si, dans cette position, les noirs commençaient, la partie serait nécessairement nulle. Leur défense devrait consister à ne jouer que le roi, mais à avancer dans le moment le pion, pour se faire pat, si le cavalier blanc s'éloignait de manière à ne pouvoir plus donner échec. — Voici d'ailleurs l'exposé complet de cette défense:

Noir	*Blanc*
1. Roi H 1 — H 2.	1. Roi F 1 — F 2 (1).
2. Roi H 2 — H 1.	2. Cav. F 5 — G 3 + (2).
3. Roi H 1 — H 2.	3. Cav. G 3 — F 1 + (3).
4. Roi H 2 — H 1.	4. Cav. F 1 — E 3.
5. Pion H 3 — H 2 (4).	

(1) C'est un coup obligé, car si les blancs tiraient leur cavalier, le roi noir échapperait par la case G 3.

(2) Si le cavalier blanc, au lieu de donner cet échec, jouait autrement, l'adversaire avancerait dans le moment son pion H 3 et forcerait les blancs, ou bien de laisser échapper le roi noir ou bien de le faire pat.

(3) S'ils avaient placé le cavalier autre part que sur F 1, ils auraient été obligés, au coup suivant, de tirer le roi pour empêcher le pat, ce qui aurait ramené le jeu à sa première position.

(4) Mais si les noirs négligent de se faire pat, ils perdent nécessairement la partie. En voici la preuve:

Noir 5. Roi H 1 — H 2.	*Blanc* 5. Cav. E 3 — G 4+
6. Roi H 2 — H 1.	6. Roi F 2 — F 1.
7. Pion H 3. — H 2.	7. Cav. G 4 — F 2+mat.

La position des rois et du pion noir restant la même, les blancs ont encore gagné, s'ils commencent et si leur cavalier peut atteindre en un coup la case F 2 (savoir s'il occupe les cases D 1, D 3 ou G 4), puisqu'il donne échec sur F 2 et se place ensuite sur E 4; le roi noir devra revenir sur H 1, et la continuation sera:

Blanc 3. Roi. F 1 — F 2.	*Noir* 3. Roi H 1 — H 2.
4. Cav. E 4 — D 2.	4. Roi H 2 — H 1.
5. Cav. D 2 — F 1.	5. Pion H 3 — H 2.
6. Cav. F 1 — G 3+mat.	

Mais, les noirs commençant, la partie sera nulle, car ils joueront Roi H 1 — H 2; pour ne pas le laisser échapper, le roi blanc devra se placer sur F 2, puis le roi reviendra sur H 1, et le roi blanc sera encore obligé de revenir sur F 1 etc. Parce que le cavalier blanc ne pouvant en deux coups atteindre la case G 3, dès qu'il bouge, le roi noir se fera pat, en avançant son pion.

Ceci n'a lieu que pour les positions D 1 et D 3 du cavalier, car pour la position G 4, si les noirs commencent, ils ne peuvent qu'avancer le pion, sur quoi le cavalier donnera mat sur F 2. Ainsi le cavalier étant placé sur G 4, les blancs gagneront la partie, qu'ils commencent ou non.

La position des rois et du pion noir restant toujours la même, les blancs gagnent s'ils commencent et si le cavalier peut atteindre au premier conp la case G 4 (savoir s'il est placé sur E 3, E 5, F 6, H 2 ou H 6). La raison de ce mat vient d'être indiquée. Mais si c'est aux noirs à jouer, il se font pat dans le moment. S'ils négligent de le faire, ils sont perdus pour les positions E 3, F 6 ou H 6 du cavalier; pour la position E 5, ils peuvent même avancer le pion plus tard. D'ailleurs je ne m'occuperai plus dans ce mémoire des cas de fausse défense de la part des noirs.

Le pion noir occupant toujours la case H 3 et le roi blanc la case F 1; si le roi noir est placé sur H 2, les blancs gagnent s'ils commencent et si leur cavalier peut en deux coups atteindre la case G 3 (même s'il occupe déjà cette case). Car il commencera par se mettre à portée de la case G 3, et la continuation se fera d'après Stamma, ou même en s'épargnant quelques-uns des coups de Stamma, comme il est très facile de voir. Mais, si les noirs commencent, la partie est nulle, puisque leur roi peut échapper. Si le cavalier blanc peut atteindre au premier coup la case G 3, les blancs gagnent, si les noirs commencent, et la partie est nulle, si les blancs commencent.

Le pion étant toujours sur H 3, si la position des rois blanc et noir est F 2 et H 1, la règle est absolument la même que pour le cas précédent: les blancs gagnent s'ils commencent et si le cavalier peut atteindre en deux coups la case G 3; les noirs commençant, le jeu est nul. Mais si le cavalier peut atteindre G 3 au premier coup, les blancs gagnent si les noirs commencent, et la partie est remise si les blancs commencent.

Il y a néanmoins pour la position F 2, H 1 des rois encore un cas différent, où les blancs gagnent s'ils commencent, c'est celui où leur cavalier occupe la case G 4, alors la suite est:

Blanc 1. Roi F 2 — F 1.	Noir 1. Pion H 3 — H 2.
2. Cav. G 4 — F 2 + mat.	

Mais si les noirs commencent dans cette position, ils se font pat dans le moment.

La position étant: pion H 3, roi blanc F 2, roi noir H 2; les blancs gagnent s'ils commencent, et si le cavalier peut en trois coups atteindre la case G 3, ou bien en un coup la case G 4. Car ils ne peuvent, évidemment, commencer que de deux manières: ou par leur cavalier, ou par leur roi. S'ils commencent par le cavalier, l'adversaire ne peut jouer que son roi sur H 1, et l'on se trouve réduit à la position F 2 et H 1 des rois, où les blancs gagnent si leur cavalier se trouve sur la case G 4 ou bien à deux coups de distance de la case G 3; donc, pour gagner, il devait en être à trois coups de distance, ou à portée de la case G 4, au commencement. Si les blancs commencent par le roi, on est réduit à la position F 1 et H 2 des rois, les noirs commençant; donc le cavalier doit alors occuper une des cases E 2, E 4, F 5 ou H 5.

Si les noirs commencent dans la même position, les cas où leur adversaire gagne, se réduisent évidemment à ceux de la position F 2 et H 1 des rois, les blancs commençant.

Dans les cas contraires, ces jeux seront nuls. — Il y a donc ici trois positions du cavalier, pour lesquelles les blancs doivent gagner, commence qui voudra, ce sont: Cav. E 3, F 6 et H 6.

Noir, pion H 3, roi H 2; *blanc,* roi E 3 ou F 3, les blancs gagnent s'ils commencent et si le cavalier peut en deux coups atteindre la case G 3; car ils placeront leur roi sur F 2, et au coup suivant le cavalier à portée de la case G 3. Pour la position E 3 du roi, les blancs peuvent encore gagner en le plaçant sur F 3, si leur cavalier se trouve sur E 2.

Noir, pion H 3, roi H 2; *blanc,* roi F 3, cavalier E 2, les blancs gagnent si les noirs commencent.

Noir, pion H 3, roi H 2; *blanc,* roi E 1 ou E 2; les blancs gagnent s'ils commencent et si le cavalier peut en deux coups atteindre la case G 3, ou bien s'il le peut en un seul coup. Dans le premier cas, ils placeront leur roi sur F 2, et puis leur cavalier à portée de la case G 3; dans le second, ils placeront de suite le roi sur F 1.

Noir, pion H 3, roi H 1; *blanc,* roi E 3 ou F 3 ou G 3, les blancs gagnent s'ils commencent et si leur cavalier peut en un coup atteindre la case G 3.

Noir, pion H 3, roi H 1; *blanc,* roi E 1 ou E 2, les blancs gagnent s'ils commencent, et si le cavalier peut en un coup atteindre la case G 3, ou bien s'il se trouve sur G 4. Dans le premier cas, le roi blanc, pour gagner, se placera, comme précédemment, sur F 2, dans le second, sur F 1.

Dans les cas contraires, toutes ces parties sont nulles.

Noir, pion H 4, roi H 1; *blanc,* roi F 1 ou F 2, cavalier G 4. Cette partie est gagnée pour les blancs, commence qui voudra. Car, s'ils commencent, ils jouent leur roi, sur quoi les noirs doivent avancer le pion; et si ces derniers commencent, ils ne peuvent qu'avancer le pion. La partie rentrera ainsi dans une des précedentes.

Noir, pion H 4, roi H 1; *blanc,* roi F 1 ou F 2; les blancs gagnent s'ils commencent et si le cavalier est à portée de la case G 4.

Noir, pion H 4, roi H 1; *blanc,* cavalier G 4; les blancs gagnent si leur roi est à portée des cases F 1 ou F 2.

Dans les cas contraires ces parties seront nulles.

Pour présenter un aperçu plus facile de toutes ces positions, nous les avons réunies dans un même tableau annexé au mémoire.

Ce tableau indique 237 cas du mat dans la région H de l'échiquier, il y a en a autant dans la région A; de sorte que le mat du cavalier contre un pion est possible dans 474 cas. Les positions où le mat est assuré, quelque soit le côté qui commence, sont au nombre de 6.

D'ailleurs, veut on construire un tableau semblable pour la région A de l'échiquier, il n'y a qu'à remplacer partout dans celui-ci: A par H, B par G, C par F, D par E et *vice-versâ,* sans toucher en aucune façon aux numéros des cases; de sorte qu'un tableau se déduit immédiatement de l'autre.

Telle est la nature du cavalier, que, s'il donne le mat contre un pion dans des cas très-nombreux quoique fort particuliers, celui du cavalier contre deux, trois, quatre etc. pions devient possible, non plus dans des cas isolés, mais dans un nombre presque incalculable de positions, formant un ensemble spécial, assujetti à des règles constantes.

Hirsch Silberschmidt dans son ouvrage: »*Die neuentdeckten Geheimnisse im Gebiete des Schachpsiels*« dit bien qu'il y a des positions particulières, où un cavalier peut gagner contre un pion, mais il ne cite qu'un seul exemple: *blanc,* roi F 1, cavalier D 2; *noir,* roi H 2, pion H 3, les blancs commencent; exemple, qui n'est, pour ainsi dire, qu'une moitié de la partie de Stamma. Probablement Silberschmidt était loin de se douter que ces positions particulières étaient au nombre de 462, et qu'un très grand nombre d'entre elles reposaient sur un principe différent de celui du jeu de Stamma.

En parlant du mat du cavalier contre deux pions, Silberschmidt dit qu'il y a des cas où ce mat est possible, et pourtant il ne cite que l'ancienne partie de Salvio. Ce que nous tenons surtout à coeur de prouver, indépendamment du nombre difficilement calculable de ces cas, c'est qu'ils ne sont point *isolés,* mais qu'ils dépendent de règles générales.— Pour le mat contre trois, quatre et un plus grand nombre de pions, aucun auteur n'en a pas même fait mention.

Les situations dans lesquelles *le mat du cavalier contre plusieurs pions* est exécutable, peuvent être classées en 7 catégories, que nous rapporterons toutes, pour plus de simpli-

cité, à la région H de l'échiquier, mais que l'on appliquera immédiatement à la région A, par la simple mutation des lignes H en A, G en B, F en C, E et D et *vice-versâ,* sans rien changer d'ailleurs aux numéros des cases.

Nous n'y comprendrons point les cas, où le roi noir se trouve déjà enfermé dans le coin H 1 par le roi blanc et un de ses propres pions placé sur H 2. Pour que le mat soit possible, il suffit alors que le cavalier puisse atteindre, sans être pris, une des cases F 2 ou G 3, avant qu'un des pions noirs vienne donner échec au roi, ou avant que l'adversaire soit pat (voyez page 11).

Ce que toutes les 7 catégories auront de commun, ce sera la position du roi noir sur H 1 ou H 2, celle du roi blanc sur F 1 ou F 2 (rarement F 3, G 3 ou H 3), ainsi qu'un pion noir au moins sur la ligne H; elles ne différeront entre elles que par la position des pions noirs et du cavalier.

Dans les deux premières catégories, la place du cavalier est G 4, et celle des rois blanc et noir, respectivement, F 1 ou F 2 et H 1.

1°. Autant de pions noirs que l'on veut sur les trois lignes F, G et H, ou sur les deux lignes F et H, ou sur les deux lignes G et H, ou sur la ligne H seule; les pions sur les lignes F et H ayant déjà passé les cases F 5 et H 5, et ceux de la ligne G n'ayant pas dépassé la case G 5. Les blancs gagneront, commence qui voudra.

2°. Un pion noir double sur H 3 et H 4, et un, deux, trois ou quatre pions sur la ligne E, qui n'aient pas encore atteint la case E 3; en outre, si l'on veut, un, deux ou trois pions sur les cases G 7, G 6 et G 5. Ou bien un pion sur H 3, un pion double (triple) sur G 7, G 6 ou G 5, et un

pion simple (double) *) sur la ligne E, qui n'ait pas atteint la case E 3. Dans l'un et l'autre cas, il peut y avoir encore un, deux ou trois pions sur les cases F 4, F 3 et F 2, si ceux de la ligne E n'ont pas dépassé E 6, et un ou deux sur les cases F 3 et F 2, dans le cas de pions sur E 5 ou E 4.

Les blancs gagneront la partie, quel que soit le côté qui commence, excepté dans la situation suivante: Pions H 3, H 4 et E 4; ou H 3, H 4, E 4 et E 5; si le roi blanc se trouve sur F 2, et si les noirs ont le trait. Car ils devront immédiatement pousser le pion H 3 sur H 2, pour se faire pat.

Dans les trois catégories suivantes, la position du cavalier blanc est F 3.

3o. Le roi noir sur H 1, autant de pions noirs que l'on veut sur les deux lignes F et H ou sur la ligne H seule, mais deux au moins. Le roi blanc sur F 1 ou F 2 ou G 3; il peut aussi se trouver sur H 3, si aucun des pions noirs n'est placé ou ne peut immédiatement se placer sur F 4 ou H 4. S'il y a un pion sur F 2, le roi blanc doit nécessairement se trouver sur F 1, à moins qu'il ne puisse le prendre aussitôt. Les blancs gagneront, commence qui voudra, les cas suivans exceptés, où les noirs peuvent se faire pat:

Pions H 3 et H 4 Pions F 4 et H 3, roi blanc F 2 Pions H 3, H 4, H 5, roi blanc F 2 Pions F 2, H 3 et H 4 ou F 4	si les noirs commencent.

Un pion sur F 2 et un autre quelconque sur la ligne H.

*) Au pion double sur la ligne G correspond un pion simple sur la ligne E, et au pion triple sur la première, un pion double ou simple sur la seconde.

4°. *a)* Le roi noir sur H 1, le roi blanc sur F 1 ou F 2; autant de pions noirs que l'on veut sur les deux lignes F et H ou sur la ligne H seule, dont ceux de la ligne F aient déjà dépassé la case F 6, et dont l'un se trouve sur H 3; avec ce dernier, ils doivent être deux au moins, dont l'autre (s'ils ne sont que deux) ne doit point se trouver sur F 2; en outre un pion noir sur une des cases E 7 ou E 6, qui peut aussi être double, savoir E 7 et E 6, mais alors il faut que le pion de la ligne F ou de la ligne H soit au moins double aussi (savoir: F 4 et F 5; F 2, F 4 et F 5; H 3 et d'autres quelconques sur la ligne H).

b) Si tous les pions de la ligne H dans la position précédente ont dépassé H 6, le pion sur les cases E 7 ou E 6 peut être remplacé par un pion sur une des cases G 7 ou G 6, qui peut aussi être double: G 7 et G 6. Dans le cas d'un pion seulement sur la ligne H, il faut que celui de la ligne F, s'il n'y en a qu'un, se trouve sur F 4, non sur F 2 ou F 5; et s'il y en a deux, que ce ne soient pas F 2 et F 5.

c) En cas d'un pion double H 3 et H 4, si en outre il ne se trouve aucun pion sur la ligne F, ou seulement un sur F 4 ou F 2, ou deux sur F 2 et F 4, il peut y avoir en même temps des pions sur E 7 ou E 6 et G 7 ou G 6, l'un des deux ou tous les deux même étant aussi doubles, si l'on veut.

Dans tous ces cas les blancs gagneront, commence qui voudra.

5°. Deux pions noirs au moins sur la ligne H, dont un sur H 3; autant de pions que l'on voudra sur la ligne D, pourvu qu'ils n'aient pas encore atteint la case D 2; en oure, si l'on veut, un nombre quelconque de pions sur la ligne F. Ou bien un pion sur H 3, un pion double, triple, quadruple sur la ligne F (sans compter le pion F 2, s'il

existe) et respectivement un pion simple, double, triple sur la ligne D, qui n'ait pas atteint D 2. Les rois blanc et noir occupent, respectivement, les cases F 1 ou F 2 (même G 3, s'il n'y a pas de pion sur D 3) et H 1. Les blancs gagneront, quel que soit le côté qui commence.

6o. La sixième catégorie est celle, où le cavalier ne se trouve ni sur G 4, ni sur F 3, mais bien sur une autre case quelconque de l'échiquier. Or le mat n'étant *définitivement exécutable* que sous les conditions des cinq premières catégories, pour qu'il fut possible dans la sixième, il faut nécessairement qu'elle puisse être réduite à une des cinq précédentes, savoir:

Que le cavalier puisse, sans empêchement possible ou sans pat volontaire de la part des noirs, être porté sur une des cases G 4 ou F 3, la position des autres pièces revenant alors en même temps à une de celles formulées précédemment.

Si cette condition, qui suffit pour définir complètement la 6me catégorie, est remplie, les blancs gagneront toujours, commence qui voudra. D'ailleurs, en l'examinant de plus près, on en tirera encore les caractères suivans de cette catégorie:

α) Il a toujours un pion noir sur H 3.

β) Si le roi noir se trouve sur H 2, il faut que la roi blanc soit placé sur F 2, à moins que le cavalier ne soit déjà à portée de la case G 3; ou bien il faut que les blancs commencent.

Nous spécifierons plus bas, en détail, toutes les positions de la 6me catégorie.

7o. La septième catégorie comprend les cas très-nombreux, mais purement exceptionnels, où, la situation ne rentrant pas dans une des précédentes, le mat est néanmoins exécutable. Le caractère distinctif de tous ces cas est, que si l'un des joueurs commence au lieu de l'autre, le mat cesse d'avoir

lieu. Il convient de les distinguer en deux espèces. La situation, pour la première espèce, diffère si peu de l'une des précédentes, que si les blancs ont le trait, ils peuvent, au premier coup, réduire le jeu aux conditions requises pour donner le mat: c'est, ou bien le roi, ou bien le cavalier, qu'il leur faudra simplement approcher. Mais, les noirs ayant le trait, leur roi pourra échapper, ou bien ils pourront se faire pat. Les cas de la seconde espèce sont bien plus importans. Pour eux, la situation du jeu paraît, au premier coup-d'oeil, différer essentiellement des précédentes, et leur réduction à l'une de ces dernières, qui ne peut avoir lieu non plus, que si l'un des joueurs a le trait (la partie, dans le cas contraire, devient un pat ou un refait), ne sera possible que dans plusieurs coups, ou ne sera pas du moins aussi simple et évidente. Ces cas se présenteront, d'ailleurs, naturellement dans la cours de la discussion des six catégories systématiques.

Il y a une observation générale à faire sur les 7 catégories: c'est que le pion F 2 ne peut jamais être au nombre de ceux, qui doivent, de rigueur, se trouver sur la ligne F, pour que le mat dans telle ou telle situation citée soit possible; de sorte que ce pion ne saurait exister, que si les autres sur cette ligne et sur les lignes D, E, G, H, sont au complet indiqué, et qu'il peut toujours exister dans ce cas. Dans chacune des catégories, on pourrait encore ajouter un pion sur H 2, mais elle serait alors dénaturée, et se rapporterait au cas exclu au commencement; de façon que la possibilité du mat se déciderait déjà uniquement par la règle donnée pour ce cas.

Catégorie première et fondamentale. L'exécution des mats de cette catégorie se présente d'elle-même. Le cavalier blanc doit simplement conserver sa position sur G 4, jusqu'à l'instant où les noirs seront obligés d'avancer leur pion sur H 2,

alors le cavalier donnera mat sur F 2, ou immédiatement, ou un coup après. Mais s'il arrive que, dans cet instant, le roi blanc occupe cette case, et si, en même temps, il ne se trouve pas de pions sur la ligne F (le roi blanc les ayant tous pris, à mesure qu'ils se présentaient), mais seulement des pions sur les lignes G et H, il faudra que le cavalier quitte le poste G 4 pour revenir, en faisant le tour, donner mat sur G 3, par la prise du pion noir qui y viendra. Cette règle est si simple, qu'entre le grand nombre de jeux auxquels elle s'applique, il suffira de citer un seul, pour la faire saisir parfaitement.

Position des blancs: roi F 1, cavalier G 4.
Position des noirs: roi H 1, pions F 3, F 4, G 7, H 4.

Blanc 1. Roi F 1—F 2.	*Noir* 1. Pion G 7 — G 6 +
2. Roi F 2—F 1.	2. Pion G 6 — G 5.
3. Roi F 1—F 2.	3. Pion H 4 — H 3.
4. Roi F 2—F 1.	4. Pion F 3 — F 2.
5. Roi F 1—F 2o.	5. Pion F 4 — F 3.
6. Roi F 2—F 1.	6. Pion F 3 — F 2.
7. Roi F 1—F 2o.	7. Pion H 3 — H 2.
8. Cav. G 4—E 3.	8. Pion G 5 — G 4.
9. Cav. E 3—F 1.	9. Pion G 4 — G 3 +
10. Cav. F 1—G 3o + mat.	

Mais si, tout en jouant ainsi, les noirs avaient eu le trait, ou si, les blancs commençant, leur adversaire avait fait faire deux pas à son pion G 7, l'issue de la partie eut été hâtée.

Blanc 1. Roi F 1 — F 2.	*Noir* 1. Pion G 7 — G 5.
2. Roi F 2 — F 1.	2. Pion F 3 — F 2.
3. Roi F 1 — F 2o.	3. Pion F 4 — F 3.

4. Roi F 2 — F 1.	4. Pion F 3 — F 2.
5. Roi F 1 — F 2o.	5. Pion H 4 — H 3.
6. Roi F 2 — F 1.	6. Pion H 3 — H 2.
7. Cav. G 4 — F 2 + mat.	

Si, dès l'origine, il n'y avait eu de pions noirs que sur les lignes G et H ou sur la ligne H seule, rien n'aurait dû être changé à la manière de jouer des blancs.

Mais s'il n'y a de pions que sur les lignes F et H, il existe un cas, où la manière de donner le mat devient un peu différente. Voici ce cas:

Position des blancs: roi F 1, cavalier G 4.
Position des noirs: roi H 1, pions F 4, H 4.

Noir 1. Pion F 4 — F 3.	*Blanc* 1. Roi F 1 — F 2.
2. Pion H 4 — H 3.	2. Roi F 2 — F 1.
3. Pion F 3 — F 2.	3. Cav. G 4 — F 2o +
4. Roi H 1 — H 2.	4. Cav. F 2 — E 4 etc. d'après la théorie du mat contre un pion.

(Voir page 12.)

Catégorie 2me. Considérons d'abord le cas le plus facile, celui, où, le pion de la ligne H étant simple (H 3), le nombre de ceux sur la ligne G surpasse d'une unité celui des pions sur la ligne E. Pour donner le mat, il faut alors maintenir le cavalier sur G 4, jusqu'à ce que le plus avancé des pions de la ligne E soit obligé de se placer sur E 3 ou E 5. Alors le cavalier doit le prendre, puis se reporter sur G 4, par la prise, s'il y a lieu, du pion noir qui s'y présenterait, et attendre l'arrivée sur E 3 ou E 5 du second pion noir, s'il existe; le prendre aussi, etc. Il va sans dire que,

pendant que le cavalier se trouvera sur E 3 ou E 5, le roi blanc devra, s'il y a lieu, être joué sur F 2, en cas que le roi ennemi tente de s'échapper par la case G 3. Après la prise du dernier pion sur la ligne E, et le cavalier étant replacé sur G 4, le mat s'effectuera comme pour la catégorie fondamentale.

Exemple I.

Position des blancs: roi F 1, cavalier G 4.

Position des noirs: roi H 1, pions E 4, E 5, F 2, F 3, G 5, G 6, G 7, H 3.

Blanc 1. Roi F 1 — F 2°.	*Noir* 1. Pion E 4 — E 3 +
2. Cav. G 4 — E 3°.	2. Pion G 5 — G 4.
3. Cav. E 3 — G 4°.	3. Pion E 5 — E 4.
4. Roi F 2 — F 1.	4. Pion E 4 — E 3.
5. Cav. G 4 — E 3°.	5. Roi H 1 — H 2.
6. Roi F 1 — F 2.	6. Pion G 6 — G 5.
7. Cav. E 3 — G 4 +	7. Roi H 2 — H 1.
8. Roi F 2 — F 1 etc. suivant la 1ère catégorie.	

Ce cas ne présente donc point de difficulté. Actuellement, si les nombres des pions sur les lignes E et G sont dans un rapport arbitraire, ce qui peut arriver, comme nous l'avons dit, lorsqu'il y a sur la ligne H le pion double H 3 et H 4, il faudra toujours attendre avec le cavalier l'arrivée sur E 3 ou E 5 du plus avancé des pions de la ligne E, quand il y en a plus d'un, et le prendre, puis se replacer sur G 4 etc. Si les noirs alors conservent quoiqu'un seul pion sur la ligne G ou la ligne F, on pourra sans crainte attendre avec le cavalier sur G 4 l'arrivée du dernier ou seul pion de la ligne E sur E 3 ou E 5, le prendre et continuer ensuite suivant la catégorie

fondamentale. Mais si les noirs ont, en même temps, déjà sacrifié tous leurs pions des lignes F et G, ou n'en ont pas eu, il faudra se garder de tomber dans le cas d'exception de la 2me catégorie, ou de permettre à l'ennemi un pat volontaire. La marche qu'il faudra alors suivre, va être exposée avec détail dans l'exemple suivant.

Exemple II.

Position des blancs: roi F 1, cavalier G 4.

Position des noirs: roi H 1, pions E 4, E 7, F 3, G 5, H 3, H 4.

Noir 1. Pion E 7 — E 5.	*Blanc* 1. Roi F 1 — F 2.
2. Pion E 4 — E 3 +	2. Cav. G 4 — E 3°.
3. Pion E 5 — E 4.	3. Cav. E 3 — G 4.
4. Pion E 4 — E 3 +	4. Cav. G 4 — E 3°.
5. Roi H 1 — H 2.	5. Cav. E 3 — G 4 + etc. suivant la 1ère catégorie.

Variante au 3me coup.

Noir 3. Pion G 5 — G 4.	*Blanc* 3. Cav. E 3 — G 4°.
4. Pion E 5 — E 4.	4. Roi F 2 — F 1.
5. Pion E 4 — E 3.	5. Cav. G 4 — F 3°.
6. Roi H 1 — H 2.	6. Roi F 1 — F 2.
7. Roi H 2 — H 1.	7. Cav. E 3 — G 4 etc. (1ère catégorie)

Ou bien:

Noir 5. Pion F 3 — F 2.	*Blanc* 5. Cav. G 4 — F 2° +

Si les blancs avaient pris le pion avec le roi, la partie aurait été nulle (cas d'exception de la 2me catégorie), car les

noirs auraient poussé le pion H 3 — H 2, et, à moins de laisser échapper le roi, il eut été impossible d'empêcher le pat.

Noir 6. Roi H 1 — H 2.	*Blanc.* 6. Cav. F 2 — E 4o.
7. Roi H 2 — H 1.	7. Cav. E 4 — F 6.
8. Roi H 1 — H 2.	8. Roi F 1 — F 2.
9. Roi H 2 — H 1.	9. Cav. F 6 — G 4 etc.
	(1ère catégorie.)

Autre variante au 3me coup.

Noir 3. Roi H 1 — H 2.	*Blanc* 3. Cav. E 3 — G 4 +
4. Roi H 2 — H 1.	4. Cav. G 4 — E 5o.
5. Roi H 1 — H 2.	5. Cav. E 5 — G 4 + etc.
	(1ère catégorie.)

Autre défense.

Noir 1. Pion E 7 — E 6.	*Blanc* 1. Roi F 1 — F 2.
2. Pion E 6 — E 5.	2. Roi F 2 — F 1.
3. Pion E 4 — E 3.	3. Cav. G 4 — E 3o.
4. Pion G 5 — G 4.	4. Cav. E 3 — G 4o.
5. Pion F 3 — F 2.	5. Roi F 1 — F 2o.

Si les noirs avaient joué Pion E 5 — E 4, le roi blanc aurait dû toujours se placer sur F 2.

6. Pion E 5 — E 4.	6. Roi F 2 — F 1.
7. Pion E 4 — E 3.	7. Cav. G 4 — E 3o.
8. Roi H 1 — H 2.	8. Roi F 1 — F 2.
9. Roi H 2 — H 1.	9. Cav. E 3 — G 4 etc.
	(1ère catég.)

Autre défense.

Noir 1. Pion F 3 — F 2.	*Blanc* 1. Roi F 1 — F 2o.
2. Pion E 4 — E 3 +	2. Cav. G 4 — E 3o.

Noir 3. Pion G 5 — G 4.	*Blanc* 3. Cav. E 3 — G 4°.
4. Pion E 7 — E 5.	4. Roi F 2 — F 1.

Si le pion n'avait fait qu'un pas, les blancs auraient dû toujours retirer leur roi, et, au coup suivant, prendre le pion sur E 5, ensuite reporter le cavalier sur G 4, et continuer d'après la 1ère catégorie. Mais, actuellement, le cavalier ne pouvait pas prendre le pion, car les noirs auraient poussé l'autre sur H 2, et le cavalier n'aurait pu prévenir le pat.

Noir 5. Pion E 5 — E 4.	*Blanc* 5. Cav. G 4 — F 2 +.
6. Roi H 1 — H 2.	6. Cav. F 2 — E 4° etc. comme plus haut.

Variante au 2me coup.

Noir 2. Pion E 7 — E 6.	*Blanc* 2. Roi F 2 — F 1.
3. Pion E 6 — E 5.	3. Roi F 1 — F 2.
4. Pion H 3 — H 2.	4. Roi F 2 — F 1.
5. Pion E 4 — E 3.	5. Cav. G 4 — E 3°.
6. Pion E 5 — E 4.	6. Cav. E 3 — G 4.
7. Pion E 4 — E 3.	7. Cav. G 4 — E 3°.
8. Pion H 4 — H 3.	8. Cav. E 3 — D 1.
9. Pion G 5 — G 4.	9. Cav. D 1 — F 2 + mat.

C'est une règle générale pour toutes les catégories, que: *chaque fois que les noirs pousseront leur pion sur H 2, pour essayer de se faire pat, il faudra que le cavalier soit porté par la plus courte voie possible sur une des cases F 2 ou G 3,* ce qui réussira toujours, et ce que nous nous dispenserons, par la suite, de prouver pour chaque cas particulier.

L'exemple précédent, analysé dans tous ses détails, nous paraît établir complètement la règle à suivre pour forcer les mats de la 2me catégorie.

Il ne faut pas croire qu'un pion simple sur H 3 (avec un autre pion simple sur G 7 ou G 6 ou G 5, ou bien sans lui), réuni à des pions sur la ligne E qui n'aient pas atteint E 3, et, si l'on veut, accompagné d'autres pions sur les cases F 3 (ou F 4) et F 2, suffisent pour assurer le mat, comme pourrait le faire croire le jeu suivant:

Position des blancs: roi F 2, cavalier G 4.
Position des noirs: roi H 1, pions E 4, E 5, F 3, G 5, H 3.

Les pions E 4 et G 5 peuvent être supprimés, si l'on veut, de même le pion F 3, si l'on place le roi blanc sur F 1.

Le jeu des noirs est perdu sans ressource, *s'ils ont le trait,* effectivement:

Noir 1. Pion E 4 — E 3 +	*Blanc* 1. Cav. G 4 — E 3°.
2. Pion E 5 — E 4.	2. Cav. E 3 — G 4.
3. Pion E 4 — E 3 +	3. Cav. G 4 — E 3°.
4. Roi H 1 — H 2.	4. Cav. E 3 — G 4 +
5. Roi H 2 — H 1.	5. Roi F 2 — F 1 etc. suivant la catégorie fondamentale.

Variante au 2me coup.

Noir 2. Roi H 1 — H 2.	*Blanc* 2. Cav. E 3 — G 4 +
3. Roi H 2 — H 1.	3. Roi F 2 — F 1.
4. Pion F 3 — F 2.	4. Roi F 1 — F 2°.
5. Pion E 5 — E 4.	5. Roi F 2 — F 1.
6. Pion E 4 — E 3.	6. Cav. G 4 — E 3°.
7. Roi H 1 — H 2.	7. Roi F 1 — F 2.
8. Roi H 2 — H 1.	8. Cav. E 3 — G 4 etc.

Ou bien:

8. Pion G 5 — G 4.	8. Cav. E 3 — G 4o + etc.

suivant la théorie du mat contre un pion (page 14).

Mais pourvu que, dans l'exemple qui précède, on place le roi blanc sur F 1 au lieu de F 2 (ou bien sur F 2, s'il n'y a pas de pion noir sur F 3), ou l'un des pions E 5 et G 5 sur E 6 ou G 6, ou bien que l'on fasse simplement commencer les blancs au lieu des noirs, la partie deviendra nulle; de sorte que le jeu cité se rapporte déjà à la 7me catégorie. En effet:

Blanc 1. Cav. G 4 — E 3.	*Noir* 1. Roi H 1 — H 2.
2. Cav. E 3 — G 4 +	2. Roi H 2 — H 1.
3. Roi F 2 — F 1.	3. Pion F 3 — F 2.
4. Roi F 1 — F 2o.	4. Pion E 4 — E 3 +
5. Cav. G 4 — E 3o.	5. Pion E 5 — E 4.
6. Cav. E 3 — G 4.	6. Pion E 4 — E 3.
7. Cav. G 4 — E 3o.	7. Pion G 5 — G 4.
8. Cav. E 3 — G 4o.	8. Pion H 3 — H 2.
	pat ou refait.

Si le cavalier, au lieu de prendre le pion, s'était placé sur F 1, il aurait fallu encore avancer le pion G 4, en donnant échec, le cavalier aurait été obligé de le prendre, et la partie aurait de même été nulle, par la théorie du mat contre un pion (page 11).

Variante au 4me coup des blancs.

Blanc 4. Cav. G 4 — F 2o +	*Noir* 4. Roi H 1 — H 2.
5. Cav. F 2 — E 4o.	5. Pion G 5 — G 4.
6. Roi F 1 — F 2.	6. Pion G 4 — G 3 +
7. Cav. E 4 — G 3o.	7. Pion E 5 — E 4.
8. Cav. G 3 — F 1 +	8. Roi H 2 — H 1.

Si le cavalier avait pris le pion, le jeu aurait été nul par la théorie du mat contre un pion.

Blanc 9. Cav. F 1 — E 3.	*Noir* 9. Pion H 3 — H 2.
10. Cav. E 3 — F 1.	10. Pion E 4 — E 3+ pat ou refait.

Voici comment on doit donner le mat, si, dans l'exemple précédent, le pion F 3 est supprimé, et le roi blanc sur F 1, les noirs ayant d'ailleurs le trait:

Noir 1. Pion E 4 — E 3.	*Blanc* 1. Cav. G 4 — E 3°.
2. Pion G 5 — G 4.	2. Cav. E 3 — G 4°.
3. Pion E 5 — E 4.	3. Cav. G 4 — F 2 +
4. Roi H 1 — H 2.	4. Cav. F 2 — E 4°etc. (page 11).

Variante au 2me coup.

Noir 2. Roi H 1 — H 2.	*Blanc* 2. Roi F 1 — F 2.
3. Pion G 5 — G 4.	3. Cav. E 3 — G 4° +
4. Roi H 2 — H 1.	4. Roi F 2 — F 1.
5. Pion E 5 — E 4.	5. Cav. G 4 — F 2+etc.

Pour que le mat demeure possible, les pions E 4 et G 5 ne peuvent être supprimés qu'en même temps, que ce soit au reste avec le pion F 3 ou sans ce dernier; le roi blanc devant être sur F 2 dans le premier, et sur F 1 dans le second cas, si les noirs conservent le trait. Si les blancs commencent, ce sera juste le contraire. Le lecteur trouvera facilement les preuves.

Catégorie 3me. Pour exécuter ces mats, les blancs ne doivent d'abord jouer que leur roi, sans déplacer le cavalier, jusqu'à-ce-que le plus avancé des pions noirs sur la ligne H

soit obligé de se placer sur H 3, et que l'autre, dans le cas de deux pions, soit assez avancé pour ne plus interdire au cavalier la case G 4. Alors le cavalier devra être transporté sur cette case décisive, et la continuation se fera d'après les règles de la catégorie fondamentale. Mais si le nombre des pions noirs est assez considérable, pour qu'après l'avancement du premier sur H 3, la case G 4 puisse encore être interdite au cavalier, ou, en général, s'il y a plus de deux pions, il faudra le laisser demeurer sur F 3, jusqu'à-ce-que l'adversaire se voit obligé d'avancer son pion sur H 2, alors le mat sur F 2 ou G 3 ne présentera plus aucune difficulté.

Exemple I.

Position des blancs: roi H 3, cavalier F 3.
Position des noirs: roi H 1, pions F 7, H 7.

Blanc	*Noir*
1. Roi H 3 — G 3.	1. Pion F 7 — F 5.
2. Roi G 3 — F 2.	2. Pion H 7 — H 5.
3. Roi F 2 — F 1.	3. Pion F 5 — F 4.
4. Roi F 1 — F 2.	4. Pion H 5 — H 4.
5. Roi F 2 — F 1.	5. Pion H 4 — H 3.
6. Cav. F 3 — E 5.	6. Roi H 1 — H 2.
7. Roi F 1 — F 2.	7. Roi H 2 — H 1.
8. Cav. E 5 — G 4.	8. Pion F 4 — F 3.
9. Roi F 2 — F 1.	9. Pion F 3 — F 2.
10. Cav. G 4 — F 2° +	10. Roi H 1 — H 2.
11. Cav. F 2 — E 4.	11. Roi H 2 — H 1.

12. Roi F 1 — F 2 etc. le mat en trois coups, comme on l'a vu plus haut.

Les noirs peuvent jouer de différentes manières, mais celle que nous venons d'exposer, recule au moins le mat au-

tant que possible. La tactique des blancs doit toujours rester la même: après n'avoir fait, au commencement, que des coups indifférens avec le roi, ils doivent, dès que le pion noir avance sur H 3, déplacer le cavalier et le porter sur la case décisive G 4. Ponr éclaircir ceci par un autre exemple, je supposerai que les noirs aient commencé dans la partie précédente, ce qui revient aussi à leur faire jouer, avec l'un de leurs pions, un pas au lieu de deux:

Noir 1. Pion F 7 — F 5.	*Blanc* 1. Roi H 3 — G 3.
2. Pion F 5 — F 4 +	2. Roi G 3 — F 2.
3. Pion H 7 — H 5.	3. Roi F 2 — F 1.
4. Pion H 5 — H 4.	4. Roi F 1 — F 2.
5. Pion H 4 — H 3.	5. Cav. F 3 — E 5.
6. Roi H 1 — H 2.	6. Cav. E 5 — G 4 +
7. Roi H 2 — H 1.	7. Roi F 2 — F 1.
8. Pion F 4 — F 3.	8. Roi F 1 — F 2.
9. Pion H 3 — H 2.	9. Roi F 2 — F 1.
10. Pion F 3 — F 2.	10. Cav. G 4 — F 2° + mat.

Il est bon de remarquer, que les blancs auraient pu ici, à leur 5me coup, s'écarter de la règle générale, et déplacer le cavalier plus tard; savoir:

Noir 5. Pion H 4 — H 3.	*Blanc* 5. Roi F 2 — F 1.
6. Pion H 3 — H 2.	6. Cav. F 3 — G 5.
7. Pion F 4 — F 3.	7. Cav. G 5 — E 4.
8. Pion F 3 — F 2.	8. Cav. E 4 — G 3 + mat.

Mais, quoique cette manière de donner le mat soit plus prompte, elle n'en est pas moins exceptionnelle et applicable seulement à cette unique situation, où, au moment de l'avancement du pion H 3 — H 2, le roi blanc se trouve sur F 1

(p. ex. elle ne s'applique pas à notre première partie), situation que les noirs sont ordinairement les maîtres d'éviter, en jouant convenablement leurs pions. Notre règle générale, au contraire, conduit sûrement au but dans tous les cas possibles.

Le jeu suivant fera encore ressortir la nécessité d'observer cette règle.

Exemple II.

Position des blancs: roi G 3, cavalier F 3.
Position des noirs: roi H 1, pions H 7, H 5.

Noir 1. Pion H 5 — H 4+	*Blanc* 1. Roi G 3 — F 2.
2. Pion H 7 — H 6.	2. Roi F 2 — F 1.
3. Roi H 6 — H 5.	3. Roi F 1 — F 2.
4. Pion H 4 — H 3.	4. Roi F 2 — F 1.
5. Pion H 5 — H 4.	5. Cav. F 3 — E 5.
6. Roi H 1 — H 2.	6. Roi F 1 — F 2.
7. Roi H 2 — H 1.	7. Cav. E 5 — G 4 etc.

Si le cavalier, au 5me coup, avait encore tardé à quitter son poste, la partie aurait dû être remise. Ce même jeu aurait pu prendre une tournure différente, qu'il est important d'examiner.

Variante au 2me coup.

Noir 2. Pion H 7 — H 5.	*Blanc* 2. Roi F 2 — F 1.
3. Pion H 4 — H 3.	3. Roi F 1 — F 2.
4. Pion H 5 — H 4.	

Dans cette position, il faut, suivant la règle générale, transporter le cavalier sur G 4. Mais on ne le peut pas en passant par la case E 5, comme précédemment, puisque les noirs se feraient pat, en poussant leur pion. Il faut donc recourir à un détour fort remarquable.

Noir	Blanc
	4. Cav. F 3 — G 5.
5. Roi H 1 — H 2.	5. Cav. G 5 — E 4.

Si l'adversaire avait joué Pion H 3 — H 2, il aurait été mat sur G 3 au 6me coup.

Noir	Blanc
6. Roi H 2 — H 1.	6. Cav. E 4 — F 6.
7. Roi H 1 — H 2.	7. Cav. F 6 — G 4 + etc.

Si les noirs avaient poussé le pion, il aurait fallu jouer Cav. F 6 — H 5 et puis donner mat sur G 3.

Le mat devient plus facile dans le cas de trois, quatre etc. pions, qui permet au cavalier d'attendre sur F 3 l'avancement du pion noir H 3 — H 2.

Exemple III.

Position des blancs: roi G 3, cavalier F 3.

Position des noirs: roi H 1, pions F 5, H 6, H 7.

Noir	Blanc
1. Pion F 5 — F 4 +	1. Roi G 3 — F 2.
2. Pion H 6 — H 5.	2. Roi F 2 — F 1.
3. Pion H 5 — H 4.	3. Roi F 1 — F 2.
4. Pion H 7 — H 6.	4. Roi F 2 — F 1.
5. Pion H 6 — H 5.	5. Roi F 1 — F 2.
6. Pion H 4 — H 3.	6. Roi F 2 — F 1.
7. Pion H 5 — H 4.	7. Roi F 1 — F 2.

On aurait pu aussi, maintenant, porter le cavalier sur E 5, ensuite sur G 4, et achever par la 1ère catégorie; mais cela aurait été plus long.

Noir	Blanc
8. Pion H 3 — H 2.	8. Cav. F 3 — G 5.
9. Pion F 4 — F 3.	9. Cav. G 5 — E 4.
10. Pion H 4 — H 3.	10. Cav. E 4 — G 3 + mat.

Exemple IV.

Position des blancs: roi F 2, cavalier F 3.

Position des noirs: roi H 1, pions F 4, F 5, F 6, F 7, H 4, H 5, H 6, H 7.

Cette situation n'est évidemment qu'artificielle, mais elle nous dispense de démontrer le mat dans tous les autres cas de trois, quatre, cinq etc. pions, pour lesquels on suivra exactement la même marche.

Blanc	*Noir*
1. Roi F 2 — F 1.	1. Pion H 4 — H 3.
2. Roi F 1 — F 2.	2. Pion H 5 — H 4.
3. Roi F 2 — F 1.	3. Pion H 6 — H 5.
4. Roi F 1 — F 2.	4. Pion H 7 — H 6.
5. Roi F 2 — F 1.	5. Pion H 3 — H 2.
6. Cav. F 3 — E 1.	6. Pion F 4 — F 3.
7. Cav. E 1 — D 3.	7. Pion F 3 — F 2.
8. Cav. D 3 — F 2°+mat.	

Catégorie 4me a). Le mat s'exécute ici, en ne jouant d'abord que le roi, jusqu'à-ce-que les noirs avancent leur pion sur E 5; le cavalier le prend, se place ensuite sur F 3 (tout en ayant soin de ne pas laisser échapper le roi noir), et attend l'arrivée sur E 5 du second pion sur la ligne E; le prend de même, puis, s'il trouve la case G 4 encore couverte ou exposée à l'attaque des pions noirs, il se replace sur F 3, par la prise, s'il y a lieu, du pion qui l'aurait occupée. La situation sera ainsi réduite à la 3me catégorie. Mais si, après la prise du dernier pion sur la ligne E, la case G 4 n'est plus couverte, ou ne peut plus être attaquée par les pions noirs, on portera immédiatement le cavalier de E 5 à G 4, et l'on gagnera par la catégorie fondamentale.

La règle étant très-claire, nous n'en donnerons qu'un seul exemple.

Exemple I.

Position des blancs: roi F 2, cavalier F 3.

Position des noirs: roi H 1, pions E 6, F 4, H 3, H 7.

Blanc 1. Roi F 2 — F 1.	*Noir* 1. Pion H 7 — H 5.
2. Roi F 1 — F 2.	2. Pion E 6 — E 5.
3. Cav. F 3 — E 5o.	3. Roi H 1 — H 2.
4. Cav. E 5 — F 3 + etc. (3me catégorie.)	

Si les noirs, au premier coup, avaient joué H 7 — H 6 au lieu de H 5, on aurait pu, au 4me, s'écarter de la règle générale, dans le but d'achever plus promptement, et donner échec sur G 4, prendre le pion sur H 6 et se replacer ensuite sur G 4.

Variante au 2me coup.

Blanc 2. Roi F 1 — F 2.	*Noir* 2. Pion H 5 — H 4.
3. Roi F 2 — F 1.	3. Pion E 6 — E 5.
4. Cav. F 3 — E 5o.	4. Roi H 1 — H 2.
5. Roi F 1 — F 2.	5. Pion F 4 — F 3.
6. Cav. E 5 — G 4 + etc. (1ère catégorie.)	

Nous observons que la présence d'un pion double sur la ligne H n'était point indispensable pour pouvoir donner le mat; au contraire, elle n'a fait que le reculer.

Exemple II.

Position des blancs: roi F 2, cavalier F 3.

Position des noirs: roi H 1, pions E 6, H 3, H 4.

Dans cette situation, il faut, si les noirs ont le trait, s'écarter de la règle générale. On ne pourra pas prendre le pion sur E 5, puisque les noirs se feraient pat: on sera donc forcé de recourir à une manoeuvre semblable à celle que nous avons indiquée pour un cas particulier de la 3me catégorie.

Noir 1. Pion E 6 — E 5.	*Blanc* 1. Cav. F 3 — G 5.
2. Roi H 1 — H 2.	2. Cav. G 5 — E 4.
3. Roi H 2 — H 1.	3. Cav. E 4 — F 6.
4. Roi H 1 — H 2.	4. Cav. F 6 — G 4 +
5. Roi H 2 — H 1.	5. Roi F 2 — F 1.
6. Pion E 5 — E 4.	6. Cav. G 4 — F 2 +
7. Roi H 1 — H 2.	7. Cav. F 2 — E 4°.
8. Roi H 2 — H 1.	8. Cav. E 4 — F 6 etc.

Catégorie 4me b). Le mat s'exécute ici par la réduction à la 3me ou bien à la 1ère catégorie. Si aucun des pions noirs ne défend la case G 4, ou, dès qu'en avançant, ils s'ôtent la possibilité de la défendre, il faut porter le cavalier sur E 5, puis sur G 4 par la prise, s'il y a lieu, du pion noir qui s'y présenterait; toutefois sans oublier de couvrir la case G 3 avec le roi. Mais si l'adversaire continue d'interdire G 4 au cavalier, il faudra, en ne jouant que le roi, attendre l'arrivée sur G 5 du pion noir, qu'on prendra; puis on replacera le cavalier sur F 3 par la prise d'un pion noir, s'il est nécessaire, et on attendra l'arrivée sur G 5 du second pion noir, ou bien l'abandon de la défense de G 4 par l'adversaire. Dans le dernier cas, on se placera sur E 5, puis sur G 4; dans le premier, on prendra le pion G 5, et on parviendra ensuite à la case G 4, ou bien par E 4 et F 6, si les noirs abandonnent sa défense, ou bien par F 3 et E 5, si l'adversaire voulait persister à la défendre. Les exemples suivans vont éclaircir la règle.

Exemple I.

Position des blancs: roi F 1, cavalier F 3.
Position des noirs: roi H 1, pions F 4, G 6, G 7, H 3, H 4.

Noir 1. Pion G 6 — G 5.	*Blanc* 1. Cav. F 3 — E 5.
2. Roi H 1 — H 2.	2. Roi F 1 — F 2.
3. Pion G 5 — G 4	3. Cav. E 5 — G 4° +
ou autre chose.	etc. (1 catég.)

Il n'y a pas de doute, que les blancs auraient pu aussi prendre le pion G 5, et puis réduire à la catégorie fondamentale; mais, supprimez les pions G 7 et H 4, et cette prise aurait conduit à une remise forcée; il vaut donc beaucoup mieux s'en tenir à la règle générale.

Exemple II.

Position des blancs: roi F 1, cavalier F 3.
Position des noirs: roi H 1, pions F 5, G 6, G 7, H 3, H 5.

Blanc 1. Roi F 1 — F 2.	*Noir* 1. Pion F 5 — F 4.
2. Roi F 2 — F 1.	2. Pion G 6 — G 5.

Si l'adversaire avait joué Pion H 5 — H 4, il aurait fallu dans le moment porter le cavalier sur E 5, puis sur G 4.

Blanc 3. Cav. F 3 — G 5°.	*Noir* 3. Roi H 1 — H 2.
4. Roi F 1 — F 2.	4. Pion G 7 — G 6.
5. Cav. G 5 — F 3 +	5. Roi H 2 — H 1.
6. Roi F 2 — F 1.	6. Pion G 6 — G 5.
7. Cav. F 3 — G 5°.	7. Pion F 4 — F 3.

8. Cav. G 5 — F 3° etc. (3me catégorie).

Variante au 7me coup.

Blanc 7. Cav. F 3 — G 5°.	*Noir* 7. Pion H 5 — H 4.

8. Cav. G 5 — E 4 puis F 6 puis G 4 (catégorie fondamentale).

Ou bien 8. Cav. G 5 — F 3 (3me catég.), mais cette réduction cesserait d'être possible si le pion F 4 n'existait pas.

Exemple III.

Position des blancs: roi F 2, cavalier F 3.

Position des noirs: roi H 1, pions F 4, G 6, H 3.

Noir 1. Pion G 6 — G 5.	*Blanc* 1. Cav. F 3 — E 5.
2. Pion F 4 — F 3.	2. Cav. E 5 — G 4.
3. Pion H 3 — H 2.	3. Roi F 2 — F 1.
4. Pion F 3 — F 2.	4. Cav. G 4 — F 2° + mat.

Voilà encore un cas où le mat est aussi possible par la prise immédiate du pion: Cav. F 3 — G 5°. Mais si le roi blanc se trouvait sur F 1, cette prise rendrait la partie nulle. *Elle n'est toujours possible que lorsqu'il y a un pion double ou triple sur une des lignes F et H (savoir: F 4 et F 5, ou F 2, F 4, F 5; H 3 et H 4 ou H 5; enfin H 3, H 4 et H 5).*

Si, dans l'exemple précédent, le pion noir sur la ligne F était encore sur F 5, au lieu de F 4, la situation sortirait de la 4me catégorie. Néanmoins, le mat continuerait à être exécutable, si les blancs avaient le trait. En effet:

Blanc 1. Roi F 2 — F 1.	*Noir* 1. Pion G 6 — G 5.
2. Cav. F 3 — G 5°.	2. Pion F 5 — F 4.
3. Cav. G 5 — E 4.	3. Roi H 1 — H 2.
4. Roi F 1 — F 2.	4. Pion F 4 — F 3.
5. Cav. E 4 — F 6.	5. Roi H 2 — H 1.
6. Cav. F 6 — G 4 etc.	

Mais, si le roi blanc se trouvait sur F 1, ou le pion noir sur G 7, au lieu de G 6, ou enfin si les noirs avaient le trait, le mat deviendrait impossible.

Noir 1. Pion G 6 — G 5. | *Blanc* 1. Cav. F 3 — G 5°.

Si les noirs avaient joué: Pion F 5 — F 4, le cavalier aurait forcé le mat en se plaçant sur E 5.

Noir 2. Pion F 5 — F 4. | *Blanc* 2. Cav. G 5 — E 4.

Si le cavalier s'était placé sur F 3, les noirs auraient poussé le pion sur H 2.

Noir 3. Pion F 4 — F 3. | *Blanc* 3. Roi F 2 — F 1.

Si le cavalier avait été porté sur F 6, les noirs auraient encore poussé le pion.

Noir 4. Roi H 1 — H 2. | *Blanc* 4. Roi F 1 — F 2.

Les noirs étaient perdus, s'ils avaient poussé un des pions.

Noir 5. Roi H 2 — H 1. | *Blanc* 5. Cav. E 4 — G 3 + partie nulle.

La situation se rapporte donc à la 7me catégorie.

Catégorie 4me c). Quelle que soit la manière de jouer des noirs, il faut que les blancs réduisent immédiatement à la 1ère ou à la 2me catégorie, en portant le cavalier d'abord sur E 5, puis sur G 4, qui n'est pas défendu. Nous n'aurons besoin de citer qu'un seul exemple.

Position des blancs: roi F 2, cavalier F 3.
Position des noirs: roi H 1, pions E 6, F 4, G 6, H 3, H 4.

Blanc 1. Roi F 2 — F 1.	*Noir* 1. Pion G 6 — G 5.
2. Cav. F 3 — E 5.	2. Roi H 1 — H 2.
3. Roi F 1 — F 2.	3. Pion G 5 — G 4.

4. Cav. E 5 — G 4° + etc. (2me catégorie.)

Variante.

Blanc 1. Roi F 2 — F 1.	*Noir* 1. Pion E 6 — E 5.
2. Cav. F 3 — E 5°.	2. Pion G 6 — G 5.

3. Cav. E 5 — G 4 etc. (1ère catégorie.)

Catégorie 5*me*. Ces mats se réduisent très-simplement à la 3me catégorie. Après n'avoir fait que des coups indifférens avec le roi, jusqu'à-ce-que le plus avancé des pions noirs sur la ligne D soit obligé de se placer sur D 2 ou D 4, il faut le prendre, puis se replacer sur F 3 par la prise d'un pion, s'il y a lieu, attendre l'arrivée du second pion sur D 2 ou D 4, le prendre etc. enfin, après la prise du dernier, gagner la case décisive G 4, ou bien, si elle est défendue, la forcer par la case F 3, suivant le principe de la 3me catégorie.

Exemple I.

Position des blancs: roi F 2, cavalier F 3.

Position des noirs: roi H 1, pions D 3, D 5, F 4, H 3, H 7.

Blanc 1. Roi F 2 — F 1.	*Noir* 1. Pion H 7 — H 5.
2. Roi F 1 — F 2.	2. Pion D 5 — D 4.
3. Roi F 2 — F 1.	3. Pion H 5 — H 4.
4. Roi F 1 — F 2.	4. Pion D 3 — D 2.
5. Cav. F 3 — D 2°.	5. Roi H 1 — H 2.
6. Cav. D 2 — F 3 +	6. Roi H 2 — H 1.
7. Cav. F 3 — D 4°.	7. Pion F 4 — F 3.
8. Cav. D 4 — F 5.	8. Roi H 1 — H 2.

9. Cav. F 5 — H 6 puis G 4 etc. par la 1ère catég.

Variante au 3me coup.

Blanc	Noir
Blanc 3. Roi F 2 — F 1.	*Noir* 3. Pion D 3 — D 2.
4. Cav. F 3 — D 2°.	4. Pion F 4 — F 3.
5. Cav. D 2 — F 3°.	5. Pion D 4 — D 3.
6. Roi F 1 — F 2.	6. Pion D 3 — D 2.
7. Cav. F 3 — D 2°.	7. Roi H 1 — H 2.

8. Cav. D 2 — F 3 + etc. (3me catégorie.)

Variante au 5me coup.

Blanc	Noir
Blanc 5. Cav. F 3 — D 2°.	*Noir* 5. Pion D 4 — D 3.
6. Cav. D 2 — F 3.	6. Pion D 3 — D 2.
7. Cav. F 3 — D 2°.	7. Pion F 4 — F 3.

Si les noirs avaient joué leur roi sur H 2, le cavalier, en donnant échec sur F 3, aurait réduit le jeu à la 3me catégorie.

Blanc 8. Cav. D 2 — E 4 puis F 6 puis G 4 etc.

Nous présenterons encore l'essai de défense suivant, qui diffère entièrement des précédens.

Blanc	Noir
Blanc 1. Roi F 2 — F 1.	*Noir* 1. Pion H 7 — H 5.
2. Roi F 1 — F 2.	2. Pion H 3 — H 2.
3. Roi F 2 — F 1.	3. Pion H 5 — H 4.

Si les noirs avaient joué pion D 5 — D 4 au 3me coup, le cavalier aurait dû être porté sur D 2, puis sur E 4, puis sur F 2 + mat.

Blanc	Noir
Blanc 4. Roi F 1 — F 2.	*Noir* 4. Pion H 4 — H 3.
5. Roi F 2 — F 1.	5. Pion D 3 — D 2.
6. Cav. F 3 — D 2°.	6. Pion F 4 — F 3.
7. Cav. D 2 — F 3°.	7. Pion D 5 — D 4.
8. Cav. F 3 — G 5.	8. Pion D 4 — D 3.
9. Cav. G 5 — E 4.	9. Pion D 3 — D 2.

10. Cav. E 4 — G 3 + mat.

Exemple II.

Position des blancs: roi F 1, cavalier F 3.
Position des noirs: roi H 1, pions D 3, D 6, F 4, F 6, F 7, H 3.

Noir		Blanc	
1.	Pion F 6 — F 5.	1.	Roi F 1 — F 2.
2.	Pion F 7 — F 6.	2.	Roi F 2 — F 1.
3.	Pion D 6 — D 5.	3.	Roi F 1 — F 2.
4.	Pion D 5 — D 4.	4.	Roi F 2 — F 1.
5.	Pion D 3 — D 2.	5.	Cav. F 3 — D 2°.
6.	Pion F 4 — F 3.	6.	Cav. D 2 — F 3°.
7.	Pion D 4 — D 3.	7.	Roi F 1 — F 2.
8.	Pion F 5 — F 4.	8.	Roi F 2 — F 1.
9.	Pion F 6 — F 5.	9.	Roi F 1 — F 2.
10.	Pion D 3 — D 2.	10.	Cav. F 3 — D 2o.
11.	Pion F 4 — F 3.	11.	Cav. D 2 — F 3o.
12.	Pion F 5 — F 4.	12.	Cav. F 3 — E 5 etc. (3me catég.).

Nous avons dit, que, si le pion de la ligne H est simple, le nombre de ceux sur la ligne F (sans y comprendre F 2) doit surpasser d'une unité celui des pions sur la ligne D. Les blancs peuvent, cependant, gagner dans le cas exceptionnel suivant:

Position des blancs: roi F 2, cavalier F 3.
Position des noirs: roi H 1, pions D 3, F 4, H 3.

Les noirs ont le trait, ou bien, si on place le roi blanc sur F 1, les blancs ont le trait. On peut ajouter, si l'on veut, un ou deux pions sur chacune des lignes D et F, mais sur les cases D 4 et F 5, D 5 et F 6. — En effet:

Noir 1. Pion D 3 — D 2.	*Blanc* 1. Cav. F 3 — D 2°.
2. Pion F 4 — F 3.	2. Cav. D 2 — F 1.
3. Pion H 3 — H 2.	3. Cav. F 1 — G 3 + mat.

Variante au 2me coup.

Noir 2. Roi H 1 — H 2.	*Blanc* 2. Cav. D 2 — F 3 +
3. Roi H 2 — H 1.	3. Cav. F 3 — E 5.
4. Pion F 4 — F 3 ou autrement.	4. Cav. E 5 — G 4 etc. suivant la catégorie fondamentale.

Ce cas se rapporte à la 7me catégorie.

Voici maintenant un cas particulier, où, pour effectuer le mat, on sera obligé de s'écarter de la règle générale.

Exemple III.

Position des blancs: roi F 1, cavalier F 3.
Position des noirs: roi H 1, pions D 3, H 3, H 4, H 5.

Les noirs commencent.

Noir 1. Pion D 3 — D 2.	*Blanc* 1. Cav. F 3 — D 2°.
2. Roi H 1 — H 2.	2. Cev. D 2 — E 4.

Si les blancs avaient joué: Roi F 1 — F 2, ils n'auraient pourtant pas pu, au coup suivant, placer le cavalier sur F 3, parce qu'ils seraient tombés dans un des cas d'exception de la 3me catégorie. Ainsi ce n'est pas en suivant cette catégorie, qu'on peut ici forcer le mat.

Noir 3. Roi H 2 — H 1.	*Blanc* 3. Cav. E 4 — F 6.
4. Roi H 1 — H 2.	4. Cav. F 6 — H 5°.
5. Roi H 2 — H 1.	5. Cav. H 5 — F 6.
6. Roi H 1 — H 2.	6. Roi F 1 — F 2.
7. Roi H 2 — H 1.	7. Roi F 6 — G 4 etc.

Exemple IV.

Position des blancs: roi F 1, cavalier F 3.

Position des noirs: roi H 1, pions D 5, H 3, H 4, H 5.

Les noirs commencent.

Cette situation peut être réduite à la précédente, si, au lieu de prendre le pion noir sur D 4, le cavalier le laisse avancer jusqu'à D 2; néanmoins, on peut aussi prendre le pion sur D 4. Voici comment:

Noir	1. Pion D 5 — D 4.	*Blanc*	1. Cav. F 3 — D 4°.
	2. Roi H 1 — H 2.		2. Cav. D 4 — F 5.
	3. Roi H 2 — H 1.		3. Cav. F 5 — H 4°.
	4. Roi H 1 — H 2.		4. Cav. H 4 — F 5.
	5. Roi H 2 — H 1.		5. Cav. F 5 — G 3 +
	6. Roi H 1 — H 2.		6. Cav. G 3 — H 5°.
	7. Roi H 2 — H 1.		7. Cav. H 5 — G 3 + etc.

Si les noirs, au 5me coup, avaient poussé le pion H 5 — H 4, les blancs auraient dû jouer leur roi sur F 2, puis le cavalier sur H 6, enfin sur G 4 etc.

Catégorie 6*me*. Les catégories précédentes peuvent être appelées *préparatoires*, car, les ayant une fois bien définies, nous pouvons préciser rigoureusement, pour quelles positions des pions le mat est exécutable; et, pour chacune de ces positions en particulier, quelles sont les cases de l'échiquier, que le cavalier doit occuper pour être en état de donner le mat. Il n'y a pour cela qu'à appliquer successivement à chacune des 5 premières catégories la règle générale de la 6me, donnée plus haut, et, pour ne laisser échapper aucun cas, à analyser séparément les positions de pions noirs sur la ligne H seulement, et ensuite toutes les combinaisons admis-

sibles de ces positions avec celles de pions sur les lignes G, F, E, D.

La place occupée par le roi blanc dans cette catégorie est le plus souvent F 1 ou F 2 (voir sur cette dernière la règle β de la 6me catégorie, exposée plus haut), quelquefois pourtant, il peut aussi être placé sur F 3 ou G 3, le roi noir se trouvant sur H 2 ou H 1, et le cavalier sur E 2. Une pareille disposition n'est possible, cependant, que si les règles spéciales que nous allons établir pour les différens cas particuliers de la 6me catégorie, permettent au cavalier d'être placé sur E 2, ce qui arrive notamment pour les subdivisions *a)* et *e)*.

a) Les positions: de pions sur la ligne H seule et sur les lignes F et H, offrent le même caractère. Pour qu'elles entraînent le mat, il est nécessaire et il suffit: *que sans empêchement possible ou sans pat volontaire de la part des noirs, le cavalier puisse être amené sur la case G 4.*

La position des rois blanc et noir étant, par exemple, F 1 et H 1, et celle des pions F 7 et H 3, on voit que les noirs ne pourraient se faire pat qu'en 5 coups. Or, comme il n'y a pas de case sur tout l'échiquier, de laquelle le cavalier ne fut en état d'atteindre G 4 en 4 coups au plus, la partie est gagnée pour les blancs, quel que soit le côté qui commence, et quelle que soit la case occupée par le cavalier, si l'on en excepte toutefois celle H 8, qui ne lui permet pas de sortir du coin, si les noirs, sans avancer le pion F 7, ne jouent que leur roi de H 1 à H 2 et de H 2 à H 1. Lorsque le pion noir se trouve sur F 6, il n'y a aucune exception.

Dans la situation précédente, si le pion était placé sur F 5, ou le roi blanc sur F 2, les noirs auraient 4 coups pour se faire pat, de façon que les blancs, pour que leur cavalier puisse se trouver où l'on veut, devraient déjà avoir

le trait, ou bien devraient pouvoir atteindre G 4 en trois coups. Dans le cas du roi sur F 2 et du pion sur F 6 ou F 7, il pourrait, à la vérité, se trouver encore sur E 2, puisqu'alors il lui serait loisible d'arrêter le pion dans sa marche, en se plaçant sur F 4, et puis de gagner à temps la case G 4. Mais si le roi noir se trouve sur H 2 et son second pion sur F 6, le cavalier peut encore occuper telle case de l'échiquier, qu'on voudra.

Il faudra faire une analyse semblable pour tout exemple qui se présentera.

Nous insisterons particulièrement sur le cas de deux pions seulement, parce que c'est le plus difficile.

Exemple I.

Position des blancs: roi F 1, cavalier A 8.
Position des noirs: roi H 1, pions F 7, H 3.

Noir 1. Roi H 1 — H 2.	*Blanc* 1. Roi F 1 — F 2.
2. Pion F 7 — F 5.	2. Cav. A 8 — B 6.

La cavaliér aurait pu aussi être joué sur C 7, mais l'attaque n'aurait pas été aussi régulière.

Noir 3. Pion F 5 — F 4.	*Blanc* 3. Cav. B 6 — C 4.
4. Pion F 4 — F 3.	4. Cav. C 4 — E 5.
5. Roi H 2 — H 1.	5. Cav. E 5 — G 4 etc.

Si les noirs n'avaient pas, au 3me coup, abandonné la défense de la case G 4, le cavalier aurait dû, suivant la règle, être porté sur F 3.

Noir 3. Roi H 2 — H 1.	*Blanc* 3. Cav. B 6 — C 4.
4. Roi H 1 — H 2.	4. Cav. C 4 — E 5.

Il faut que, jusqu'au dernier instant, le cavalier s'assure le choix entre les deux cases G 4 et F 3, de sorte que, si maintenant le 5me coup des noirs était Pion F 5 — F 4, le cavalier devrait dans le moment se porter sur G 4.

Noir 5. Roi H 2 — H 1.	*Blanc* 5. Cav. E 5 — F 3.
6. Pion F 5 — F 4.	6. Cav. F 3 — E 5 etc. (3me catég.).

Si les blancs, oubliant que le point décisif est G 4, ne tenaient pas leur cavalier à portée de cette case, la partie pourrait devenir nulle. En voici la preuve:

Noir 1. Pion F 7 — F 5.	*Blanc* 1. Cav. A 8 — B 6.
2. Pion F 5 — F 4.	2. Cav. B 6 — C 4.
3. Pion F 4 — F 3.	3. Cav. C 4 — D 2 au lieu de E 3 ou E 5.

Noir 4. Pion F 3 — F 2.	*Blanc* 4. Cav. D 2 — E 4.

Si le roi prenait le pion, les noirs devraient avancer l'autre et se faire pat.

Noir 5. Roi H 1 — H 2.	*Blanc* 5. Roi F 1 — F 2°.

6. Roi H 2 — H 1, partie remise (voir plus haut).

Autre manière de donner le mat.

Noir 1. Roi H 1 — H 2.	*Blanc* 1. Roi F 1 — F 2.
2. Pion F 7 — F 5.	2. Cav. A 8 — C 7.
3. Roi H 2 — H 1.	3. Cav. C 7 — D 5.

Les noirs ne veulent pas abandonner la défense de la case G 4.

4. Roi H 1 — H 2.	4. Cav. D 5 — E 3.
5. Roi H 2 — H 1.	5. Cav. E 3 — F 5° etc.
	(voir page 13.)

Ou bien:

5. Pion F 5 — F. 4.	5. Cav. E 3 — G 4 + etc.

Exemple II.

Position des blancs: roi F 1, cavalier G 8.

Position des noirs: roi H 1, pions F 7, H 3.

Noir 1. Pion F 7 — F 5.	*Blanc* 1. Cav. G 8 — F 6.

Le cavalier aurait pu être joué aussi sur E 7, puis sur G 6, puis sur E 5, enfin sur G 4 ou F 3, en réduisant à la 1ère ou à la 3me catégorie. Mais notre but est ici de montrer, comment on gagne par un artifice particulier.

Noir 2. Roi H 1 — H 2.	*Blanc* 2. Roi F 1 — F 2.

Si les noirs avaient joué Pion F 5 — F 4, le cavalier aurait dû dans le moment être placé sur G 4.

3. Roi H 2 — H 1.	3. Cav. F 6 — H 5.
4. Roi H 1 — H 2.	

Si les noirs avaient joué Pion F 5 — F 4, le cavalier serait retourné sur F 6, et puis se serait placé sur G 4.

	4. Cav. H 5 — G 3.

Voilà donc les noirs forcés d'abandonner la défense de la case G 4, que le cavalier occupera, en passant par E 4 et F 6.

Si le pion noir de la ligne F se trouve dès l'origine sur F 5, il faut, pour gagner en tous cas, que le cavalier puisse atteindre la case G 4 en trois coups au plus; si le pion est déjà sur F 4, c'est en deux coups etc.

Exemple III.

Position des blancs: roi F 1, cavalier D 4.
Position des noirs: roi H 1, pions F 3, H 3.

Ce jeu est nul, quel que soit le côté qui commence, car il faut au cavalier trois coups pour atteindre la case G 4, or les noirs peuvent se faire pat en deux coups. Si le cavalier se trouvait sur E 4, F 5, E 8 etc. la partie serait gagnée, si les blancs avaient le trait, et nulle dans le cas contraire.

Exemple IV.

Position des blancs: roi F 3, cavalier E 2.
Positions des noirs: roi H 2, pions F 6, H 3 et un autre quelconque sur une des lignes F et H, p. ex. H 7.

Noir 1. Pion H 7 — H 5.	*Blanc* 1. Roi F 3 — F 2.
2. Pion F 6 — F 5.	2. Cav. E 2 — F 4.
3. Roi H 2 — H 1.	3. Cav. F 4 — G 6.
4. Pion F 5 — F 4.	4. Cav. G 6 — E 5.
5. Pion F 4 — F 3.	5. Cav. E 5 — F 3° etc.
	(3me catégorie.)

Si le roi noir avait été placé sur H 1, le roi blanc aurait pu aussi se trouver sur G 3. Mais si le pion H 7 manquait, les blancs devraient avoir le trait pour gagner.

Exemple V.

Position des blancs: roi F 1, cavalier B 6.
Position des noirs: roi H 1, pions F 3, F 5, H 3.

Blanc 1. Cav. B 6 — C 4.	*Noir* 1. Pion F 5 — F 4.
2. Cav. C 4 — E 5.	2. Roi H 1 — H 2.
3. Roi F 1 — F 2.	3. Roi H 2 — H 1.
4. Cav. E 5 — G 4 etc.	

Mais si le cavalier avait pris le pion F 3, le jeu serait tombé dans un des cas d'exception de la 3me catégorie.

Exemple VI.

Position des blancs: roi F 2, cavalier B 1.
Position des noirs: roi H 1, pions H 3, H 5, H 6.

Noir 1. Pion H 5 — H 4.	*Blanc* 1. Cav. B 1 — D 2.
2. Pion H 6 — H 5.	2. Cav. D 2 — E 4.

On ne pouvait pas porter le cavalier sur F 3, au risque de permettre aux noirs un pat volontaire. Ainsi voilà une exception à la règle ordinaire.

Noir 3. Roi H 1 — H 2.	*Blanc* 3. Cav. E 4 — F 6.
4. Roi H 2 — H 1.	4. Cav. F 6 — H 5o.
5. Roi H 1 — H 2.	5. Cav. H 5 — F 6
	puis G 4 etc.

Exemple VII.

Position des blancs: roi F 2, cavalier où l'on veut.
Position des noirs: roi H 1, pions F 3, F 6, H 3, H 4

La cavalier peut être placé où l'on veut, parce que les noirs ont cinq coups à faire pour se rendre pat. C'est proprement six coups, mais il faut en décompter un, à cause du coup Roi F 2 — F 1, que les blancs seront obligés de faire, et qui permettra à un des pions d'avancer, pendant

que le cavalier restera en place. Si les pions noirs se trouvaient sur F 3, H 3, F 5 et H 4 ou F 4 et H 5, les blancs, pour gagner toujours, devraient avoir leur cavalier à trois coups de distance de G 4, par conséquent sa position sur l'échiquier ne serait plus arbitraire. Ou bien les blancs devraient avoir le trait. Si les pions noirs se trouvaient sur F 4 et H 4, F 3 et H 3, le cavalier ne devrait être qu'à deux coups de distance de la case G 4, ou bien à trois coups si les blancs avaient le trait. Mais si le roi noir était placé sur H 2, le cavalier pourrait être, dans tous les cas, d'un coup plus éloigné de la case G 4 que précédemment, quand le roi se trouvait sur H 1, etc. Supposons le cavalier sur C 8 dans l'exemple ci-dessus.

Noir 1. Roi H 1 — H 2.	*Blanc* 1. Cav. C.8 — D 6.
2. Roi H 2 — H 1.	2. Cav. D 6 — F 5.
3. Roi H 1 — H 2.	3. Cav. F 5 — D 4.

Le cavalier renonce à atteindre G 4 immédiatement, puisqu'il ne manquerait pas d'en être chassé par le pion noir.

Noir 4. Pion F 6 — F 5.	*Blanc* 4. Cav. D 4 — F 3°+etc. suivant la 3me catégorie.

A mesure que le nombre des pions augmente, la position du cavalier devient toujours plus arbitraire, et le mat plus simple à effectuer.

Exemple VIII.

Position des noirs: roi H 2, pions F 3, F 4, F 5, F 6, H 3, H 4, H 5, H 6.

Position des blancs: roi F 2, cavalier où l'on veut, A 4 p. ex.

Noir 1. Roi H 2 — H 1.	*Blanc* 1. Cav. A 4 — B 2.
2. Roi H 1 — H 2.	2. Cav. B 2 — C 4.
3. Roi H 2 — H 1.	3. Cav. C 4 — D 2.
4. Roi H 1 — H 2.	4. Cav. D 2 — F 3• +
5. Roi H 2 — H 1.	5. Roi F 2 — F 1.
6. Pion H 3 — H 2.	6. Cav. F 3 — E 1.
7. Pion F 4 — F 3.	7. Cav. E 1 — D 3.
8. Pion F 3 — F 2.	8. Cav. D 3 — F 2o + mat.

Nous avons développé beaucoup d'autres exemples pendant la discussion de la 2me, 4me et 5me catégorie, qui toutes, après la prise des pions sur les lignes D, E, G, ne s'achèvent, à proprement parler, que par les principes de la catégorie 6me.

b) Les noirs ont des pions sur les lignes G et H ou F, F et H, disposés comme pour la 1ère catégorie ou comme pour la 4me catégorie *b).*

α) Dans le premier cas, il faut que le cavalier puisse *prévenir* ou bien *prendre* les pions de la ligne G sur la case G 4, toutefois sans que les noirs puissent se faire pat, ce qui arrive dans un cas particulier de pions sur les lignes G et H seulement, que nous montrerons plus bas.

Exemple I.

Position des noirs: roi H 2, pions F 3, F 4, G 7 ou G 6, H 3, H 4.

Position des blancs: roi F 2, cavalier à deux coups de distance de la case G 4, p. ex. sur D 7.

Si le pion de la ligne G se trouvait sur G 5, les blancs devraient avoir le trait pour gagner, ou bien leur cavalier devrait se trouver à un coup de distance de G 4.

Noir 1. Pion G 7 — G 5.	*Blanc* 1. Cav. D 7 — E 5.
2. Pion G 5 — G 4.	2. Cav. E 5 — G 4° +

Ou bien:

2. Roi H 2 — H 1.	2. Cav. E 5 — G 4.

Le mat s'achevera par la 1ère catégorie.

Si la position des rois avait été F 1 et H 1, tout ce qu'il y aurait eu à changer, c'est qu'à l'instant où le roi noir se serait porté sur H 2, le roi blanc aurait dû se mettre en opposition sur F 2, et puis seulement amener le cavalier sur G 4.

La fameuse partie de Salvio, qui a été un de nos points de départ dans nos découvertes, se rapporte elle-même à la 6me catégorie *b)*, dont elle forme un des cas les plus simples. Mais, si l'on y déplace les rois, la partie devient nulle, si les noirs ont trait, comme le prévoit d'ailleurs la règle que nous avons donnée.

Exemple II.

Position des noirs: roi H 1, pions G 6 ou G 7 et H 3.
Position des blancs: roi F 2, cavalier à deux coups de distance de G 4, p. ex. C 6 ou D 7; mais si le pion se trouve sur G 7, il ne faut pas que le cavalier soit placé sur E 8 ou G 8 ou H 7.

Les blancs gagnent, s'ils ont le trait. Mais, dans le cas contraire, les noirs peuvent se faire pat, ou rendre la partie nulle.

Noir 1. Pion G 6 — G 5.	*Blanc* 1. Cav. G 8 — F 6.
2. Pion G 5 — G 4.	2. Cav. F 6 — G 4°.
3. Pion H 3 — H 2.	

Si le cavalier, au lieu de prendre, se place sur E 4, les noirs jouent Pion G 4 — G 3 +, et la partie est remise, par la théorie du mat du cavalier contre un pion (page 11).

Je remarque encore que, les blancs ayant le trait, peuvent ici gagner, si le cavalier se trouve sur E 2, quoique ce ne soit qu'à quatre coups de distance de la case G 4. En effet:

Blanc 1. Cav. E 2 — G 3 +	*Noir* 1. Roi H 1 — H 2.
2. Cav. G 3 — F 5 (ou E 4).	

Voilà le cavalier amené à deux coups de distance de G 4. D'ailleurs la continuation serait:

	Noir 2. Pion G 7 — G 5.
Blanc 3. Cav. F 5 — E 3.	3. Pion G 5 — G 4.
4. Cav. E 3 — G 4° + gagné.	

Il faudrait observer la même marche pour donner le mat, si le cavalier se trouvait sur E 4 ou H 5, le pion noir demeurant sur G 7.

β) Dans le second cas, lorsqu'il y a un pion double ou triple sur une des lignes F et H (savoir: F 4, F 5; F 2, F 4, F 5; H 3, H 4 ou H 5; H 3, H 4, H 5), ou lorsque la position des pions et des rois est celle de l'exemple III de la 4me catégorie *b),* il faut que le cavalier *attaque* ou *occupe* la case G 5, et *l'occupe nécessairement* dans le cas contraire.

Exemple III.

Position des blancs: roi F 2, cavalier F 7.

Position des noirs: roi H 2, pions F 4, F 5, G 6, G 7, H 3, H 5.

Les noirs commencent.

Noir 1. Pion G 6 — G 5.	*Blanc* 1. Cav. F 7 — G 5o.
2. Pion F 4 — F 3.	2. Cav. G 5 — F 3o+etc. (catégorie 4me *b*.)

Les blancs commencent.

Blanc 1. Cav. F 7 — G 5. | *Noir* 1. Roi H 2 — H 1.
2. Cav. G 5 — F 3 etc. (catégorie 4me *b*.)

Exemple IV.

Position des blancs: roi F 2, cavalier G 5.
Position des noirs: roi H 2, pions F 3, F 4, G 6, G 7, H 3.

On donne le mat par la réduction immédiate à la 4me catégorie *b)*.

c) Les noirs ont des pions sur les lignes E et H ou E, F et H; on réduit à la 4me catégorie *a)* ou à la 6me catégorie *a)*.

α) Dans le premier cas, les pions sont disposés comme par la catégorie 4me *a)*, avec cette différence qu'il y a deux pions au moins sur la ligne H. Le cavalier doit attaquer la case E 5 ou l'occuper déjà, savoir, se trouver sur une des cases: C 4, D 3, D 7, E 5, F 3, F 7, G 4, C 6 et G 6; mais, pour ces deux dernières, le pion sur la ligne E étant simple, la position des autres pièces ne doit pas être la suivante: rois F 2 et H 1, pions H 3 et H 4, les noirs ayant la trait. Ou bien, le pion de la ligne H étant simple, le cavalier doit occuper celle des cases indiquées, qui le mette à-même de prévenir sur F 3 au moins autant de pions noirs sur la ligne F, qu'il y en a sur la ligne E (un ou deux), comme l'exige la 4me catég. *a)*.

Exemple I.

Position des blancs: roi F 2, cavalier C 6.
Position des noirs: roi H 1, pions E 6, F 5, H 3, H 6.

Noir	Blanc
1. Pion F 5 — F 4.	1. Cav. C 6 — E 5.
2. Pion H 6 — H 5.	2. Cav. E 5 — F 3 etc. (4me catég. *a*)

Si les noirs, au premier coup, avaient avancé le pion de la ligne E, le cavalier aurait dû le prendre et achever ensuite par la 6me catég. *a)*; de même au deuxième coup, si les noirs avaient avancé le pion de la ligne F, on aurait, par la prise de ce pion, réduit immédiatement à la 4me catég. *a)*.

Cet exemple suffit pour montrer l'application de la règle générale, qui est de réduire à la 4me catégorie *a)*, ou, si les noirs rendent le pion sur la ligne E, à la 6me catég. *a)*.

Il y a un petit nombre de cas, où l'on ne doit pas prendre immédiatement ce pion, quoiqu'offert, et où il faut, pour la réduction à la 6me catég. *a)*, exécuter avec le cavalier, un détour déjà enseigné. Voici ces cas.

Exemple II.

Position des noirs: roi H 1, pions E 6 ou E 7, H 3, H 4.
Position des blancs: roi F 2, cavalier D 3 ou C 4 ou D 7 ou F 7.

Les noirs ont le trait.

Noir	Blanc
1. Pion E 6 — E 5.	1. Cav. D 3 — C 5.
2. Roi H 1 — H 2.	2. Cav. C 5 — E 4.
3. Roi H 2 — H 1.	3. Cav. E 4 — F 6.

Pour les positions C 4 et F 7, les deux premiers coups du cavalier auraient dû être, respectivement, C 4 — D 6 et

F 7 — G 5; mais, pour la position D 7, le cavalier aurait dû être porté immédiatement sur F 6. Le jeu, pour la position F 3 du cavalier, qui est le même que pour F 7, a été exposé plus haut.

Noir 4. Roi H 1 — H 2.	*Blanc* 4. Cav. F 6 — G 4 +
5. Roi H 2 — H 1.	5. Roi F 2 — F 1.
6. Pion E 5 — E 4.	6. Cav. G 4 — F 2 +
7. Roi H 1 — H 2.	7. Cav. F 2 — E 4° + etc.
	(6me catég. *a*)

Mais, placez le roi blanc sur F 1 ou le roi noir sur H 2, dans l'exemple qui précède, et la prise du pion noir de la ligne E, ainsi que le mat pour les positions C 6 et G 6 du cavalier, deviennent possibles.

β) Un pion double sur la ligne H; un, deux ou trois autres sur la ligne E, mais dont le cavalier puisse *prévenir* ou *prendre* le plus avancé sur la case E 4, en attaquant cette case, ou par un double échec. Ces pions peuvent être avancés même jusqu'à E 4, si le cavalier est en mesure de réduire à la 2me catégorie, sans tomber dans son cas d'exception. Il peut y avoir, en outre, un ou deux pions sur les cases F 3 et F 2, mais pas sur d'autres cases de cette ligne.

Exemple III.

Position des blancs: roi F 1, cavalier C 5.
Position des noirs: roi H 2, pions E 5, E 6, F 2, F 3, H 3, H 7.

Blanc 1. Roi F 1 — F 2°.	*Noir* 1. Pion H 7 — H 6.
2. Cav. C 5 — E 4.	2. Pion H 6 — H 5.

Toute la manoeuvre des blancs vise à occuper la case

G 4 avec le cavalier, celle des noirs à la défendre aussi longtemps que possible.

3. Cav. E 4 — D 2.	2. Roi H 2 — H 1.

Les noirs, au premier coup, n'ont joué le pion H 7 qu'un pas, [afin d'éviter le double échec sur F 3, par suite duquel le cavalier s'emparerait du pion E 5, se replacerait ensuite sur F 3, et puis continuerait suivant la catégorie 4me *a)*.

4. Cav. D 2 — F 1.	4. Pion E 5 — E 4.

Si les noirs avaient avancé le pion H 5, le cavalier se serait porté sur E 3, puis sur G 4, et aurait réduit le jeu à la 2me catégorie.

5. Cav. F 1 — G 3 +	5. Roi H 1 — H 2.
6. Cav. G 3 — E 4°.	6. Roi H 2 — H 1 ou Pion E 6 — E 5.
7. Cav. E 4 — D 2.	7. Pion E 6 — E 5 ou Roi H 2 — H 1.

Si le roi noir s'était replacé sur H 2, les blancs auraient joué Cav. D 2 — F 3° + et réduit à la 4me catég. *a)*.

8. Cav. D 2 — F 1.	8. Pion E 5 — E 4.

Si les noirs avaient poussé le pion H 5, le cavalier aurait dû être porté sur E 3, puis sur G 4.

9. Cav. F 1 — G 3 +	9. Roi H 1 — H 2.
10. Cav. G 3 — E 4°.	10. Roi H 2 — H 1.
11. Cav. E 4 — D 2.	11. Pion H 5 — H 4.
12. Cav. D 2 — E 4.	

Le cavalier ne pouvait plus prendre le pion F 3, comme il aurait dû le faire, si les noirs avaient joué le roi; car le jeu serait tombé dans un des cas d'exception à la 3me catég.

| *Noir* 12. Roi H 1 — H 2.
Blanc 13. Cav. E 4 — F 6, puis F 6 — G 4 etc.

La manoeuvre du cavalier mérite ici d'être remarquée: elle est toute particulière à la 6me catégorie.

Exemple IV.

Position des blancs: roi F 2, cavalier F 1.
Position des noirs: roi H 1, pions E 4 ou E 5, H 3, H 6.

Cette partie sera gagnée pour les blancs, quel que soit le côté qui commence; puisque leur cavalier donnera échec sur G 3, se placera ensuite sur E 4, et réduira ainsi au cas précédent. Mais si le pion se trouve sur H 5, ou si celui de la ligne E est double: E 4 et E 5, le jeu devient nul, si les noirs ont le trait, car on ne peut manquer de tomber dans le cas d'exception de la 2me catégorie. Néanmoins, il suffit, pour corriger cet inconvénient, d'ajouter un pion sur F 3. Car alors les noirs devront: ou bien permettre au cavalier de s'emparer, par un double échec, du pion sur E 4; ou bien, en poussant le pion sur H 4, laisser sans défense la case G 4, que le cavalier occupera, en réduisant ainsi à la 2me catégorie.

d) Les noirs ont des pions sur les trois lignes E, G, H ou sur les quatre lignes E, F, G, H, disposés comme pour 2me catégorie. Le cavalier doit être placé de manière à pouvoir prévenir ou prendre sur la case G 4 les pions de la ligne G, avant que ceux de la ligne E n'atteignent E 3. Il ne peut donc se trouver qu'à deux coups au plus de la

case G 4, savoir, si les pions les plus avancés des lignes E et G n'ont pas dépassé E 6 et G 6, et à un coup, si l'un d'eux se trouve déjà sur E 5 ou G 5; enfin sur G 4 même, s'il y a un pion sur E 4 — tout cela à moins que les blancs n'aient le trait. S'il attaque la case E 5, ou se trouve déjà sur cette case, les pions de la ligne F peuvent être F 4, F 3 et F 2; mais seulement F 3 et F 2, dans le cas contraire. La règle étant très précise, nous n'aurons besoin que de citer un seul exemple.

Exemple.

Position des noirs: roi H 1 ou H 2, pions E 6, E 7, F 3, F 4, G 6, G 7, H 3, H 4.

Position des blancs: roi F 1 ou F 2, cavalier à deux coups au moins de distance de G 4, mais naturellement pas en passant par les cases E 3 ou F 6, de sorte qu'il peut se trouver sur C 4, C 6, D 3, D 7 E 5, F 7, G 4.

Pour donner le mat, on portera d'abord le cavalier sur G 4 par la prise d'un pion, s'il y a lieu, et on continuera suivant la 2me catégorie.

e) *Les noirs ont des pions sur les lignes D et H ou D, F et H,* disposés comme pour la catégorie 5me. S'il y a deux pions au moins sur la ligne H, il suffit, pour donner le mat, que le cavalier puisse parvenir à attaquer une seule des cases D 5, D 4, D 3 ou D 2, avant qu'elle ne soit atteinte par le plus avancé des pions ennemis sur cette ligne. Il n'y aura donc, à chaque exemple, qu'à comparer le nombre des coups que ce pion et que le cavalier auront à faire, pour atteindre les dites cases.

Mais s'il n'y a que le seul pion H 3 sur la ligne H, il

faut que le cavalier puisse prévenir sur F 3 les pions de cette ligne (ou prendre au moins sur cette case le plus avancé, s'il y en a trois, sur un pion simple de la ligne D), avant que ceux de la ligne D n'atteignent D 2. Le cavalier ne peut donc alors être qu'à deux coups au plus de la case F 3, ou à trois coups, s'il a le trait.

Exemple I.

Position des noirs: roi H 1, pions D 6, D 7, F 3, F 6, F 7, H 3, H 5, H 6.

Position des blancs: roi F 1, cavalier partout où l'on veut, p. ex. A 8.

Noir	*Blanc*
1. Pion D 6 — D 5.	1. Cav. A 8 — B 6.
2. Pion D 5 — D 4.	2. Cav. B 6 — C 4.
3. Pion D 4 — D 3.	3. Cav. C 4 — D 2.
4. Roi H 1 — H 2.	4. Roi F 1 — F 2.
5. Pion D 7 — D 5.	5. Cav. D 2 — F 3o+etc.
	(5me catégorie.)

Supposons encore le cavalier sur H 8, dans le même exemple.

Noir	*Blanc*
1. Pion D 6 — D 5.	1. Cav. H 8 — F 7o.
2. Pion D 5 — D 4.	2. Cav. F 7 — D 6.
3. Pion D 4 — D 3.	3. Cav. D 6 — E 4.
4. Pion F 6 — F 5.	4. Cav. E 4 — D 2.
5. Pion D 7 — D 5.	5. Cav. D 2 — F 3oetc.

Il faudra toujours suivre la même marche, savoir: d'abord arrêter le pion le plus avancé de la ligne D, puis, sans lui laisser atteindre la case D 2, se porter, par la prise d'un pion, s'il y a lieu, sur la case décisive F 3, qui n'est par défendue.

Supposons encore le cavalier sur D 5.

Blanc 1. Cav. D 5 — E 3.	*Noir* 1. Roi H 1 — H 2.
2. Roi F 1 — F 2.	2. Roi H 2 — H 1.
3. Cav. E 3 — F 5.	3. Pion D 6 — D 5.
4. Cav. F 5 — D 4.	4. Pion F 6 — F 5.
5. Cav. D 4 — F 3o.	

Exemple II.

Position des noirs: roi H 2, pions D 5, F 5, H 3, H 7.

Position des blancs: roi F 2, cavalier à trois coups de distance au plus de D 2, ce qui n'exclut que fort peu de cases de l'échiquier, p. ex. D 8, F 8 etc. Supposons le sur E 8.

Noir 1. Pion D 5 — D 4.	*Blanc* 1. Cav. E 8 — D 6.
2. Pion D 4 — D 3.	2. Cav. D 6 — C 4.
3. Pion F 5 — F 4.	3. Cav. C 4 — D 2
	puis D 2 — F 3 etc.

Si le pion de la ligne D se trouvait sur D 4, le cavalier devrait être à deux coups au plus de D 2, et s'il se trouvait sur D 3, le cavalier devrait être à portée de la case D 2, ou bien pouvoir s'en mettre à portée par un échec au roi; p. ex. cavalier D 4, G 1 ou G 3 etc. C'est là le raisonnement qu'il faut répéter pour tous les cas possibles de cette catégorie.

Exemple III.

Position des blancs: roi F 2, cavalier B 8.

Position des noirs: roi H 1, pions D 7, H 3, H 4.

Blanc 1. Cav. B 8 — A 6.	*Noir* 1. Pion D 7 — D 6.
2. Cav. A 6 — B 4.	2. Pion D 6 — D 5.
3. Cav. B 4 — D 3.	

Deux fois déjà le pion était à la merci du cavalier, qui n'osait pas le prendre, puisque les noirs se seraient fait pat.

	Noir 3. Pion D 5 — D 4.
Blanc 4. Cav. D 3 — E 5.	4. Roi H 1 — H 2.
5. Cav. E 5 — F 3 +	5. Roi H 2 — H 1.
6. Cav. F 3 — D 4° etc.	

Exemple IV.

Position des noirs: roi H 1, pions D 3, F 6, F 7, H 3.
Position des blancs: roi F 2, cavalier B 3.

Noir 1. Pion F 6 — F 5.	*Blanc* 1. Cav. B 3 — D 2.
2. Pion F 5 — F 4.	2. Cav. D 2 — F 3 etc.
	(5me catégorie.)

Le plus avancé des pions de la ligne F n'aurait pu ici se trouver sur F 5, à moins qu'on n'eut placé le cavalier sûr D 2, ou accordé le trait aux blancs.

Exemple V.

Position des blancs: roi G 3, cavalier E 2.
Position des noirs: roi H 1, pions D 6, F 7, H 3, H 7.

Noir 1. Pion D 6 — D 5.	*Blanc* 1. Roi G 3 — F 2.
2. Pion F 7 — F 5.	2. Cav. E 2 — D 4 etc.

Dans cet exemple, le pion noir ne pouvait pas se trouver sur D 5, à moins que les blancs n'eussent le trait.

La catégorie actuelle, quand le pion de la ligne H est double, avec la catégorie 6me *a)*, sont celles qui permettent le plus grand éloignement du cavalier.

Catégorie 7me. Les jeux qui se rapportent à la première

espèce de mats de la 7me catégorie, vu leur extrême évidence, n'exigent pas que nous nous y arrêtions. On les forme, en éloignant d'un coup le roi ou le cavalier dans une quelconque des catégories systématiques. Pour ceux de la seconde espèce, tout le fond de leur théorie se trouve dans les exemples que nous en avons donnés lors de la discussion, de la 2me, de la 4me, de la 5me et de la 6me catégories, dont ils sont, en quelque sorte, des cas exceptionnels. La 1ère, 3me et 5me catégories (si le pion de la ligne H y est double), ainsi que celles qui en dérivent dans la 6me, n'admettent point de ces sortes d'exceptions, et par conséquent ne donnent point naissance à des jeux de la 7me. Si l'on voulait former tous les cas de la seconde espèce de ces jeux, on n'aurait qu'à éloigner de toutes les manières possibles, dans les exemples cités, le cavalier des cases G 4 et F 3, mais de façon qu'il eut le temps d'y revenir à l'instant précis, où la position respective des pions noirs et des rois serait celle qui détermine le mat exceptionnel. (*) En un mot, il faudrait appliquer le principe de la 6me catégorie à ces exemples, qui sont, pour ainsi dire, les types généraux de la catégorie 7me. Mais, l'étude de ces types, ainsi que celle des six catégories systématiques une fois achevée, ce travail n'offre plus de difficulté; il suffira de l'indiquer sur des cas particuliers. Ainsi la position du rois étant F 2 et H 1, et celle des pions F 5, G 6 et H 3 (voir la discussion de la 4me cat. *b)*, le cavalier n'a pas besoin de se trouver sur F 3: pourvu, qu'en général, il attaque la case G 5, les blancs gagneront, s'ils ont le trait; et s'il se trouve sur G 5, les blancs gagneront, si les noirs ont le trait. Voici encore un autre exemple très remarquable.

(*) On remarquera, en général, que le cavalier ne peut se trouver ici qu'à deux coups au plus de l'une des cases G 4 ou F 3.

Position des blancs: roi F 2, cavalier à deux coups de G 4, p. ex. E 8.

Position des noirs: roi H 1, pions E 6, F 3, G 6, H 3.

Le pion G 6 pourrait aussi être supprimé, avec ou sans le pion F 3; mais en cas de suppression de ce dernier, il faudrait toujours placer le roi blanc sur F 1.

Les blancs ont le trait.

Blanc 1. Cav. E 8 — F 6.	*Noir* 1. Pion E 6 — E 5.
2. Cav. F 6 — G 4.	2. Pion E 5 — E 4.
3. Roi F 2 — F 1.	3. Pion F 3 — F 2.
4. Roi F 1 — F 2°.	

Ce pion aurait dû être pris avec le cavalier, en cas de non-existence du pion G 4.

	Noir 4. Pion G 6 — G 5.
Blanc 5. Roi F 2 — F 1.	5. Pion E 4 — E 3.
6. Cav. G 4 — E 3° etc.	

Les blancs devront toujours suivre la même marche, quels que soient les contre-coups des noirs. Mais, si ces derniers ont le trait, ils rendront la partie nulle, en sacrifiant les pions des lignes E, F et G, et puis en poussant H 3 — H 2. Si l'un des pions sur les lignes E et G se trouvait sur E 7 ou G 7, le jeu serait nul, quel que fut le côté qui commence.

Troisième exemple: rois F 2 et H 1; pions D 5, F 6, H 3; cavalier G 6; les noirs ont le trait, etc.

Voici enfin une situation d'un genre tout différent, et qui sort des limites que nous n'avions pas, jusqu'à présent, dépassées. Il en existe une toute semblable pour le coin A 8; ce sont les seules possibles de leur espèce.

Position des blancs: roi F 6, cavalier G 4 (ou F 5).
Position des noirs: roi H 8, pion H 7 et plusieurs autres, p. ex. A 4, B 5, C 4, D 5, E 4, F 7, G 6.

Les blancs ont le trait.

Blanc	Noir
1. Cav. G 4—H 6.	1. Pion A 4—A 3.
2. Roi F 6—F 7°.	2. Pion A 3—A 2.
3. Roi F 7—F 8.	3. Pion A 2—A 1 à dame.
4. Cav. H 6—F 7 + mat.	

Note. Ce n'est que par erreur, et en nous basant sur les paroles d'un ancien éditeur allemand de Philidor, que nous avons rangé ce dernier (voir le commencement de ce mémoire) au nombre des défenseurs de l'opinion assez généralement répandue: »que la force du cavalier diminue vers la fin de »partie.« Les passages d'Allgaier et de Silberschmidt, qui l'expriment formellement, sont: *Neue theoretisch-praktische Anweisung zum Schachspiele von Joh. Allgaier, page* 30, et: *Die neuentdeckten Geheimnisse im Gebiete des Schachspiels etc. von Hirsch Silberschmidt, page* 24. Rendons ici justice au célèbre M. de Labourdonnais (dont l'ouvrage ne nous est parvenu que pendant l'impression), qui va jusqu'à conseiller (page 164) de garder, vers la fin de la partie, un cavalier de préférence à un fou. Cct excellent ouvrage contient aussi (page 109) un exemple d'un mat du cavalier contre deux pions, rangé parmi les *positions curieuses*, et qui se rapporte à la 1ère espèce de la 7me catégorie. Le choix de cet exemple, qui n'est que la partie de Salvio, légèrement modifiée, prouve que la singulière étendue de notre théorie était inconnue à l'auteur.




This book should be return
the Library on or before the las
stamped below.
A fine of five cents a day is incurred
by retaining it beyond the specified
time.
Please return promptly.
Digitized by Google

